Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, kwiecień 1995

TOP SECRET

cena 2,50 zł (25.000 starych dobrych zł)

37

4



Wing Commander III

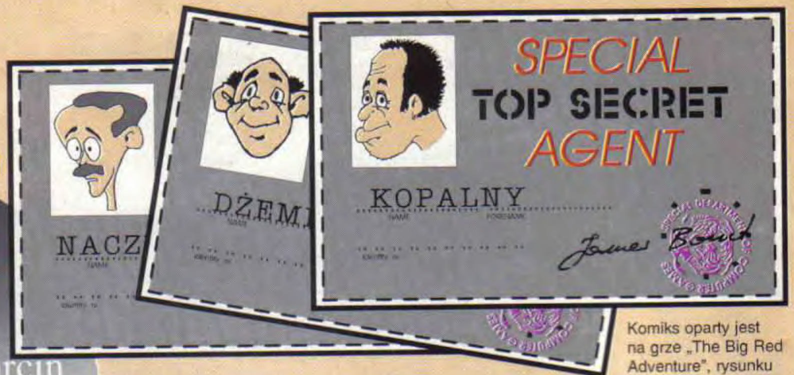
Mortal Kombat II

Dragon Lore

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

OM

Brat Marcin



Komiks oparty jest na grze „The Big Red Adventure", rysunku czytelnika i historii prawie prawdziwej.























GAME OVER
(nareszcie)

To nie jest spis treści!
To jest erotycznie!

menu

Już za miesiąc będzie można przeczytać o grach:

Kyrandia III
Dark Forces
Sołtys

Wyjście awaryjne

Alexowych przygód część druga i ostatnia. Otóż prawie mu się udało zostać Naczelnym. Zaatakował to stanowisko w jednym z pism konkurencyjnych, ale zatrzymał się o szczebel niżej. Wierzymy, że jeszcze dopnie swego i zrealizuje nasz superchytry i supertajny zarazem plan streszczony w haśle „Każdy Naczelny pisma o grach byłym redaktorem TS" (jest na razie dwóch takich; Alex ma szansę być trzecim).

Oczywiście odejście Alexa jest dla nas niepowetowaną stratą, wielkim nieszczęściem, strasznym ciosem itd, itp, więc pewnie nic się nie zmieni i dalej będziemy najlepsi. Musimy jednak stanowczo i koleżeńsku podziękować mu w tym miejscu za współpracę, gdyż bez niego TS nie byłby z pewnością tym, czym jest dzisiaj (i to piszemy całkiem serio).

Naczelny tymczasem dołączył do klubu stukniętych próbując staranować jakiś zachodni samochód swoim przyrządem (126p). Widać nie za bardzo ufał w powodzenie tego przedsięwzięcia, bowiem starał się to zrobić przy prędkości 30 km/h. Po eksperymencie musiał wymienić sporą część przodu. Bardzo się denerwuje, gdy chwali się jego przyrząd, że taki umyty.

Po ogólnym rozprzężeniu spowodowanym targami doszliśmy do siebie i podsumowaliśmy targi katowickie (krótka relacja w „Co nowego?"). Poza częścią oficjalną dotyczącą wyników handlowo-marketingowych raport wskazuje, że na Śląsku usługi gastronomiczne stoją na bardzo wysokim poziomie. Będąc monstrualnie głodni zamówiliśmy dwa kurczaki-mutanty. Wprawdzie dostaliśmy tylko jednego, ale za to z czterema piersiami. Sprzedawczyni nie udzieliła informacji, gdzie go wyhodowano.

W wielkiej polityce tymczasem nieciekawie. Dystrybutorzy narzekają na niską sprzedaż, celników, regularnie i z dużą konsekwencją przetrzymujących gry komputerowe (bo nie są one oprogramowaniem, jak napisał w CUP-ie ktoś inteligentny) oraz po staremu na piractwo. Nie widać, by miało się ku lepszemu, co oczywiście nie dotyczy naszego pisma, które jest lepsze z numeru na numer, a może jeszcze trochę lepsze.

Z życzeniami wesołego jaja, bo jaja niewesołe są zbyt smutne zaprasza do świątecznej konsumpcji numeru

nadal dwuosobowy Triumwirat
w składzie
Emilus i Sir Haszak
(wszyscy wielkanocni)

REDAKCJA:
Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSUŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄCY:
Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (02) 617-50-70
Dział reklamy: (02) 617-50-70
DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 617-50-70
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 15-18
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11

ECTS Spring

Tego można się było spodziewać – Anglicy znów zorganizowali targi. Tym razem w nieco większej hali (ale bez przesady) i w nieco innej części Londynu, ale poza tymi drobnymi zmianami wszystko odbyło się po staremu. Huk, łomot, ekrany, monitory, przebierańcy, ulotki, joysticki, komputery, konsole, plakaty i walające się wszędzie CD. Między tym wszystkim uwijało się kilka tysięcy ludzi, usiłujących uszczknąć coś dla siebie z pokaźnej puli gotówki wydawanej co roku na elektronicznie wspomagane przyjemności. A jest na co wydawać pieniądze!



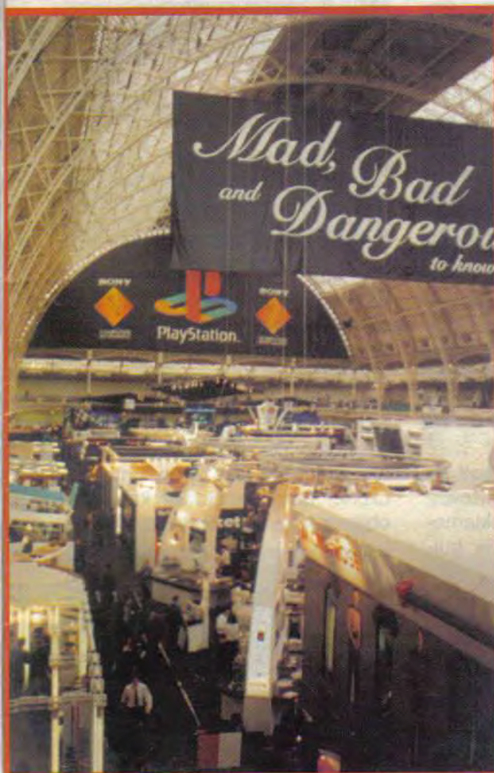
Najwięcej szumu robiło SONY ze swoim Play Station. Specyfikacja techniczna tej konsoli (RISC 30 MIPS, 1,5 miliona wieloboków na sekundę, 24 kanały dźwiękowe pracujące na 44 KHz itd.) robi wrażenie podobne do tego, jakie wywarł na mnie kiedyś SPARC (Unixowa maszyna robiona przez firmę Sun). Cena jak na razie niestety robi podobne wrażenie – za takie same pieniądze można kupić bardzo rozsądnego peceta, jednak możliwości maszynki są warte zapamiętania. Stoisko Sony zdominowało znaczną część Olympia Hall, a prezentowane gry – choć delikatnie mówiąc nieliczne – robiły bardzo dobre wrażenie. Pożyjemy, zobaczymy, ale jest to kolejna konsola stanowiąca bardzo poważne zagrożenie dla ponoć wciąż świetnie się sprzedającego Jaguara.

Jaguar z kolei okazał się nieco wyleniały i bezzębny, a prezentowane na niego gry cokolwiek beznadziejne – w większości mieszczące się w obszarze zajmowanym do niedawna przez masową produkcję na Amigę 500. Jakoś nijak nie można było dostrzec tej mocy obliczeniowej, którą ma on dysponować, a „DOOM" uruchamiany z cartridga zawierającego 2 megabajty danych wyglądał raczej żałośnie niż choćby przyzwoicie. Po prostu nie Jaguar, a Jagular (jak mówił Kubuś Puchatek).

Jedyną grą na konsole, która zwróciła moją uwagę (spaczoną koncentracją na technicznej stronie zagadnienia) był Starfighter 3000 przygotowywany na 3DO przez Krisalis. Gra wprawdzie jeszcze nie jest skończona i grafika była trochę toporna, ale szczegółowość wyświetlanej mapy i jej rozmiar mogą wywołać ból głowy u każdego programisty usiłującego zrozumieć jak to zostało zrobione.

Ponieważ wiosenne targi nie są poświęcone sprzedaży, a raczej sprawom związanym z tworzeniem gier, producenci gier na komputery nie pokazali niczego powalającego na kolana, choć niektóre wprawki – jak na przykład fragmenty animacji do „Stone Keep" (Interplay) – robiły duże wrażenie. Niestety, nie podano żadnej konkretnej daty wypuszczenia gry. Nieźle też zapowiada się „Project Morphs" – następna część „Flashbacka", tym razem technicznie będąca skrzyżowaniem „Alone in the Dark" (trójwymiarowe postacie) i „DOOM-a"

'95 WEGO?



z rynku US Gold – firma ma kłopoty finansowe i opuszczają ją po kolei co lepsi partnerzy (ostatnio SSI przeniosło się pod skrzydła Mindscape).

Zmiana nośnika z dyskietek na CD, która zapowiadała się już przynajmniej od roku, przyjęła tym razem niebezpieczne rozmiary. Przynajmniej połowa materiałów prasowych, screenshotów i dem była rozprowadzana właśnie w tej formie. Nic w tym dziwnego, skoro koszt wyprodukowania jednej gotowej płytki jest już przy masowej produkcji porównywalny (jeśli nie niższy!) z kupnem i nagraniem dyskietki 3,5". Praktycznie nikt nie zapowiadał wydawania gier w wersji tylko dyskietkowej – najczęściej planowana jest najpierw wersja CD, potem ewentualnie okrojona na dyskietkach.

(tło). Technologia bardzo mocno kojarzyła mi się z „Quake", o którym niedawno pisaliśmy.

Na pecetach na pierwszy rzut oka królowały różne odmiany DOOM-a - gry, w których skopiowano technologię dodając własne pomysły, w większości wypadków takie sobie. „Rise of the Triad", „Cybermage", „Dark Forces", „Shellshock"... „DOOM" wlazł także na Jaguara i Amigę („Alien Breed 3D"). Część tych programów już u nas gościła, część zapewne wkrótce się pojawi. Zdaje się, że nadchodzi moda na horrory – szykuje się bowiem kilka gier przygodowych (na CD oczywiście) strasznych aż do obrzydliwości. Prym wiedzie w tej chwili Cyberdreams („Dark Seed II" i „I have no mouth, and I must scream") ale nie tylko – np. Sierra szykuje „Phantasmagorię".

Skoro wspomniałem przed chwilą o Amidze, smutna refleksja na jej temat. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na jej nieuchronny koniec – nawet Team 17 rezygnuje z pisania gier na ten komputer, koncentrując się na PC CD i konsolach. Po prostu przestaje im się to opłacać – co nie znaczy, że nie będą w razie czego robić później wersji amigowych swoich gier. We Francji ponoć w sklepach gier na Amigę już nie uświadczysz... Przy okazji pożegnań – szeptana poczta doniosła również, że wkrótce może zniknąć

Dość wyraźnie rysuje się w tej chwili podział na gry konsolowe i komputerowe. Te pierwsze to głównie zręcznościówki i symulatory – w których w każdej chwili można przestać i w każdej chwili zacząć od początku, bez konieczności nagrywania stanu gry. W strategiach i przygodówkach na razie królują niepodzielnie PC, choć pojawiają się pierwsze znaki, że i to może się w końcu zmienić. PlayStation ma dwa gniazda na karty pamięci, w których można zapisać stan gry, inne konsole też mają – lub mają mieć – podobne rozwiązania.

Hełmy do wirtualnej rzeczywistości jak na razie nie mogą znaleźć drogi pod strzechy – wprawdzie na targach widziałem już co najmniej trzy różne (choć bardzo do siebie podobne) rozwiązania, jednak cena żadnego z nich nie zjechała poniżej 700 dolarów, a i ich dostępność na rynku była raczej wątpliwa – nikt nie umiał powiedzieć, gdzie można to kupić. Najczęściej padała odpowiedź, że po drugiej stronie oceanu.

Mała rewolucja nastąpiła natomiast w joystickach – poza klasycznymi wajchami z fajerami w różnych miejscach i gamepadami o różnych kształtach pojawiło się kilka mniej lub bardziej dokładnych kopii manipulatora używanego do sterowania F-16 – z kilkoma przyciskami umieszczonymi pod kciukiem i innymi palcami. Ich cena jak na razie wywołuje skurcze żołądka (150 dolarów bez jednego centa), ale dla prawdziwych miłośników symulatorów (tych stukniętych) istnieje zupełnie poważna możliwość dokupienia dźwigni sterowanie ciągiem (też na czymś wzorowanej) i pedałów do sterowania lotkami. Całość warta jest niebagatelne 400 dolców (bez trzech centów), ale pozwala na zmontowanie niemal kompletnej (jak chodzi o sterowanie) kabiny myśliwca.

W ramach wiosennych targów co roku ogłaszane są nagrody za specjalne osiągnięcia w kilkunastu różnych kategoriach. W 1994 roku niepodzielnie królowały „Magic Carpet" i „DOOM II", choć po jakimś małym kawałeczku uszczknęły dla siebie również „Donkey Kong Country", „The Lion King" i „Wing Commander III". Najlepszym kawałkiem sprzętu okrzyknięto konsolę 3DO, a najlepszym twórcą gier – Bullfroga.

Na koniec moja własna, krótka i spaczona lista rzeczy zapowiedzianych, które chcę w najbliższych miesiącach obejrzeć:

„Project Morphs" – już o nim pisałem wyżej. Wrzesień.

„Commanche" – po kabelku, do ośmiu graczy naraz. Można latać albo Commanchem albo Kamowem KA-50. Nova Logic sprawia wrażenie jakby buksowała w miejscu i nie robiła nic nowego, może kabelek doda ich grom więcej uroku. Wczesny czerwiec.

„Tir Na Nog" – coś szykowanego przez Psygnosis. Skojarzenia z hitem ze Spectrum z 1985 roku są jak najbardziej wskazane, jako że w pewnym sensie chodzi o tę samą grę – tyle, że opartą o dzisiejsze możliwości i technologie. Sierpień.

„Worms" – Team 17. Na pierwszy rzut oka podobne do lemingów. Sterując jednym plutonem robaczków trzeba wykończyć drugi, okupujący sąsiednią wyspę. Jest śmiesznie! Wrzesień.

Naczelny



CO

Gdybym napisał, że to będzie komplet informacji – skłamałbym na samym początku. Napiszę więc brutalną prawdę – to jest tylko kawałek całości, która w postaci kilkunastu kilogramów papieru, dyskietek, CD ROM-ów i kaset wideo leży u nas w redakcji. Lecimy po firmach, co poniektóre celowo omijając, koncentrując się na rzeczach nowych, na ogół olewając wznowienia, kompilacje i temu podobne. Kolejność w jakiej będą potraktowane firmy jest zupełnie nieprzypadkowa – brałem po kolei materiały prasowe z torby w której je przywiozłem z Londynu. Wprawdzie zawartość torby rozsypała się po metrze gdy urwało się ucho, co wyraźnie wpłynęło na wzrost entropii w obrębie materiałów, jednak ich kolejność nie jest przypadkowa – została starannie zaplanowana przez los! Jedziemy. Jeżeli nie zostanie zaznaczone inaczej, gra ma być najprawdopdobniej wydana na PC CD.

Microprose

Huk dotyczy głównie następujących tytułów: **Star Trek: The Next Generation „A Final Unity"** (premiera filmu i gry odbyły się już pod koniec marca w Warszawie). **Top Gun** – skrzyżowanie filmu (Znacie? Z tym takim niewysokim brunetem w roli głównej) z symulatorem (Znacie? Lata się czymś w rodzaju samolotu), coś w rodzaju Wing Commanderów; akcja luźno oparta o scenariusz filmu. Szykują się nowe wersje **Colonization** – dla wielu graczy i na Amigę. Do Transport Tycoona dorobiony zostanie **World Editor**, umożliwiający jak łatwo zgadnąć zaprojektowanie własnego świata w którym gra się będzie toczyć. **1944: Across the Rhine** – symulator czołgu z drugiej Wojny Światowej, dowodzić będzie można początkowo pojedynczym czołgiem a w miarę awansowania plutonem, kompanią itd. **Navy Strike** – poza dowodzeniem grupą uderzeniową (główne zadanie) Organizacji Narodów Zjednoczonych (??? od czasu rozpadu ZSRR amerykanie zupełnie nie wiedzą, kto i z kim miałby walczyć żeby było ciekawie) umożliwiać ma latanie jednym z kilku wybranych samolotów (F-22, A-12, FA-18). **Machiavelli the Prince** – strategia, umieszczona w czternastowiecznej Wenecji, pole działania – cała Europa. **Magic The Gathering** – skrzyżowanie RPG, strategii i przygodówki, oparte o grę planszową pod tym samym tytułem.


Top Gun


TT – World Editor


1944: Across the Rhine


Magic The Gathering

Team 17

Zacznijmy od robaczków – **Worms**, o których pisałem już, że chcę je zobaczyć (zresztą pisaliśmy o nich i wcześniej w nowościach). **Rollcage** – wyścigi samochodowe, niesamowicie dopracowane graficznie, teren 3d z fakturami i zachmurzonym niebem, zapowiada się rewelacyjnie. **Allegiance** – częściowo zręcznościówka, częściowo strategia, chwilami podobna graficznie do DOOM-a. **IFL Soccer** – menedżer piłki nożnej pod Windows 95. **Kingpin** – symulator gry w kręgle, mało u nas jakoś popularne. **Alien Breed 3D** – DOOM na Amigę (już o nim wpsominaliśmy). **Speris Legacy** – coś pośredniego między przygodówką i zręcznościówką (Amiga), typ gry popularny na konsolach (bo savegamy niepotrzebne), mało spotykany na komputerach. **Final Over** – tym razem będą próbowali nas nauczyć gry w krykieta, ale już im się nie udało z baseballem, więc teraz też nie wróżę wielkiego sukcesu. Team 17 wystartował z wdzięcznym hasłem reklamowym „100% gameplay 0% bullshit", tłumaczeń prosimy nie nadsyłać na adres redakcji.



Worms


Allegiance

Codemasters

Psycho Pinball – zapowiadają go już od conajmniej pół roku. **Brian Lara Cricket** – już pisałem, tego nas nie nauczą, to się nie przyjmie, całe szczęście że szykują tylko wersję na Mega Drive. **Pete Sampras Tennis '96** – taka gra z paletką, na Mega Drive. **Micro Machines 2** – wreszcie coś na komputery, to samo co poprzednio ale rozbudowane, żeby było ciekawiej grać.

Sierra

The Last Dynasty – gra w typie Wing Commandera, symulator z sekwencjami filmowymi, całość podobno za dwa miliony dolarów (2 CD). **Phantasmagoria** – horror, coś w stylu E.A. Poe skrzyżowanego z Hitchcockiem i Kingiem, ponoć na siedmiu płytkach, co będzie nowym rekordem w przerabianiu PC na Amigę. **Space Quest 6** – no comments, co tu można napisać, kto wie to wie, a kto nie wie, niech się schowa. **Aces of The Deep: Extension Disk**, czyli XXI i kilka nowych akwenów do polowania. **EarthSiege**: expansion pack – następne misje, nowe rodzaje broni, nieco podobnie wygląda **BattleDrome** (dla tych co nie pamiętają – sterujesz dużym robotem bojowym siedząc w umieszczonej na jego głowie kabinie); obie rzeczy są już w sprzedaży od jakiegoś czasu. **Lost in Town** – przygodówka, oparta o nakręcony w tym celu film, jako dziennikarz prowadzisz coraz bardziej niebezpieczne śledztwo.


The Last Dynasty


Phantasmagoria


Space Quest 6


Lost in Town

Grandslam

Beavers – tak na oko to przygodówka w stylu komiksu, ma być też wersja na Amigę. **The Seventh Sword of Mendor** – RPG, ale to co widziałem w czasie targów było cokolwiek cieniutkie. **Armaeth: The Lost Kingdom** – przygodówka, grafika komiksowa. **Legend of Myra** – wychodzi na to, że platformówka (niestety, niektóre firmy w materiałach prasowych podają dłuuugą legendę nie pisząc ani słowa o samej grze, więc nie sposób ustalić co to jest – a nie będę się rozpisywać o bohaterskim króliku walczącym w podziemiach by odbić magazyny kapusty strzeżone przez zmutowane roboty). **Clockwiser** – coś logicznego, ma wersje Amigowe i CD-32. **Base Jumpers** – zręcznościówka, platformówka, nazywajcie to jak


The 7th Sword of Mendor

NOWEGO?

chcecie, można sobie poskakać na Amidze. **Ruffian** – zręcznoś-


Ruffian

ciówka na Amigę. **Bump n' Burn** – wyścigi samochodowe, CD32, Amiga, ma być na PC CD. **Its Cricket** – znowu krykiet? na Amigę, ma być też na PC i CD32.

Infogrames

Asterix, Caesar's challenge – jakaś kombinacja alpejska quizu, zręcznościówki i przygodówki. **Marco Polo** – podróż po Chinach z elementami strategii, ekonomicznej zresztą. **Prisoner of Ice** – przygodówka, już chyba o niej pisaliśmy, bo zapowiadana jest od ładnych paru miesięcy. **A IV Networks** – strategia ekonomiczna, szczegółów na razie brak.

Krisalis

Manchester United – the Double, kolejna wersja, znowu

Manchester United

lepsza od poprzednich. **Legends** – taka zręcznościówka, rozrzucona w czasie i różnych legendach i mitach. **Bazooka Sue** – przygodówka, z cycatą świńską laseczką w roli głównej, animacje jakie widziałem były niezłe. **Colin The Chameleon** – coś w rodzaju przygodówki dla dzieci, wygląda sym-


Starfighter 3000

patycznie. **Starfighter 3000** – tytuł może jeszcze ulec zmianie. Latadełko z 31 wieku, na 3DO na razie, ale można się spodziewać również wersji pecetowej – później.

Nova Logic

Nie popisali się – **Werewolf vs Commanche** – kolejne popłuczyny po Commanchu, tym razem w wersji na kilku (do ośmiu) graczy.

Psygnosis

Combat Air Patrol – jak nietrudno się domyśleć, symula-


Combat Air Patrol

tor, Irak, Desert Storm, te rzeczy. **Damocles** – przeróbka gry z Amigi pod tym samym tytułem, takie


Damocles

dziwne latadełko. **Damnesia** – strzelanko-symulator kosmiczno-naziemno-powietrzny. **Darker** – też jakaś latanka, ma chodzić


Darker


Lemmings 3D

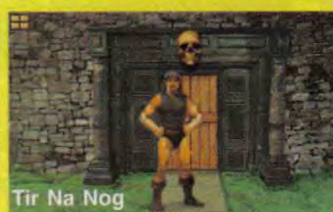
z hełmami do VR. **Lemmings 3D** – po prostu łażą wszędzie, nie tylko w lewo i prawo, ale także bliżej bądź dalej. **Pyrotechnica** –


Pyrotechnica

zręcznościówka symulatoropodobna, masz jako członek super-ultra-high-tech teamu uratować inną, nie aż tak high-tech ekipę, uwięzioną we wnętrzu gwiazdy (???). **She Queen Death Machi-**


She Queen...

ne – strzelanka, nawalanka i w ogóle dużo huku i ognia. **The Ring Cycle** – RPG, oparte o Teutońskie legendy i muzykę Wagnera, może być głośno i dużo trąb.


Tir Na Nog

Tir Na Nog – hej, łza się w oku kręci, z dziesięć lat mi ubyło, jako że to ta sama gra co kiedyś na Spectrum, ino podobno lepsza. **A company profile** – a to już nie gra, to ostatnia kartka z tej teczki, przepraszam.

21st Century Entertainment

Jak zwykle zapowiadają jakiegoś Pinballa, ja już się w nich zresztą gubię – Mania, Illusion, Deluxe albo jakieś inne... Może **Pinball World** na ten przykład? Grunt, że nowe stoły.

Electronic Arts

Bioforge – zapowiadają to już od dosyć dawna, coś pośredniego między filmem a DOOM-em. **Wing Commander Armada,**


Bioforge

Wing Commander III: Heart of the Tiger – czyli jedziemy dalej utartym szlakiem. **Crusader** – zręcznościówka, graficznie po-


Crusader

dobna do Laser Squad. **Cybermage** – kolejna produkcja DOO-


Cybermage

Mopodobna (oczywiście zupełnie inna, tak inna, że nie do odróżnienia). **Hidden Worlds** – data disk do Magic Carpet, 25 nowych misji, nowi przeciwnicy, nowe zaklę-


Project Morph

cia. **Project Morph** – następca Flashbacka, zresztą już o nim wspominałem, skrzyżowanie DOOM-a z Alone in the Dark. **Need for Speed** – niesamowite wyścigi samochodowe, graficznie kapitalne, zobaczymy jak wypadną w porównaniu z Excessive Speed. **V.T.O.L. Fighters** – następca US Navy Fighters, teraz latamy pionowzlotami w stylu Harriera. **Psychic Detective** – zręcznościówka? Przygodówka? Znowu nic nie wiadomo, tyle że thriller i ma być okropnie i strasznie. **NHL '96** – jak łatwo zgadnąć, znów będzie można zagrać w hokeja, znowu Haszak nie da się oderwać od komputera. **Toughman Contest** – boks, na Sega i Mega Drive. **Line Drive '95** – baseball, tylko na konsole.

Borek

za miesiąc - ciąg dalszy.

SPRING 95
ECTS
26-28 March 1995
Grand Hall. Olympia
London

PLAY

Odbywające się w katowickim „Spodku" w dniach 31.03.-2.04. II Ogólnopolskie Targi PLAY BOX '95, poświęcone muzyce, filmowi i komputerowej rozrywce skupiły około dwa razy więcej wystawców niż rok temu. Wygląda na to, że impreza zadomowiła się w kalendarzu, choć jej część muzyczna zwana „Fonobazarem" niemal nie istniała, a do organizacji imprezy wystawcy mieli wiele zastrzeżeń.

Waga targów wzrosła dramatycznie chociażby dlatego, że w tym roku po raz pierwszy mieliśmy tam swoje stoisko (w zeszłym wysłaliśmy tylko niespecjalnego korespondenta), na którym działy się niestworzone historie. Ale o tym potem.

(Dez)organizacja

Targi były oczywiście multimedialne, jednak oszczędzimy Czytelnikom relacji z ich muzyczno-filmowej części (choć ta także była ciekawa) i przejdziemy od razu do sedna, zwanego przez niektórych meritum, a nawet jądrem. Obecny był cały wielki świat komputerowo-rozrywkowy (8 firm) produkujący, importujący, lokalizujący i dystrybuujący gry komputerowe. Wszyscy zziajani gonitwą z Londynu, gdzie na trzy dni przed rozpoczęciem PLAY BOX-u zakończył się ECTS, wszyscy zbywający pytania o wyniki londyńskich rozmów tajemniczym „Wszystko się wyjaśni w najbliższych dniach", wszyscy zawiedzeni niewielką sprzedażą, wszyscy mniej lub bardziej narzekający na tajemnicze wyłączenia prądu na stoiskach, opieszałość ekip naprawczych, odklejające się wykładziny i ścianki działowe pamiętające chyba wystawę powszechną w Paryżu w 1889 roku, a przynajmniej od tamtej pory nie myte.

Nie brakowało też jaśniejszych stron: równolegle z ekspozycją odbywały się konferencje prasowe poświęcone problemom i perspektywom rynku rozrywkowego w Polsce (nas, rzecz jasna, najbardziej zainteresowały gry), targi stały się miejscem, gdzie można popatrzeć co zrobiła i robi konkurencja, a konkurs w którym można było wygrać 3 zestawy po 50 kaset wideo i nagród niespodzianek przyciągnął wielu kupujących (w momencie rozdania nagród nie można było się przepchnąć między tłumnie przybyłymi uczestnikami losowania).

Kto i co pokazywał

Różne niedogodności nie powstrzymały komputerowych wystawców przed pokazaniem kilkunastu ciekawych propozycji.

Na stoisku IPS-u, prezentującym się najokazalej z firm zajmujących się grami komputerowymi, można było kupić prócz wielu tytułów znajdujących się już w ofercie firmy dwie nowości: „Dark Forces", doomowate wydanie gwiezdnych wojen, oraz „US Navy Fighters", nowy symulator lotniczy firmy Microprose. W „Dark Forces" można było także pograć. Tylko do obejrzenia było demo gry „Star Trek. The Next Dynasty", która będzie w sprzedaży już w kwietniu.

Wśród nowości na stoisku firmy Mirage znalazły się przygodówka „Robinson's Requiem", strategie „Inordinate Desire" i „Voyages of Discovery", wszystkie części tworzącej wspaniały klimat przygodówki „Alone in the Dark" oraz krwawe mordobicie najwyższej marki – „Mortal Kombat II". Ten ostatni tytuł nie mógł być sprzedawany na targach, gdyż celnicy wstrzymali dostawę, uważając, że jest nielegalna (jak zwykle, bo coś tam)! Ponadto zobaczyć można było w akcji polskie gry „Tae Kwondo Master", „Mortal Weapon" i „Doman".

Stoisko Marksoftu przyciągało uwagę produktami firm „Empire" i „Team 17". Znaleźć tam można było m.in. symulator z I wojny światowej „Dawn Patrol", przygodówkę „Dreamweb", strategię symulującą konflikty rozgrywające się po II wojnie światowej „Campaign II" czy polskie przygodówki „Mentor" i „Eksperyment Delfin".

Licomp prezentował gry, które wkrótce znajdą się w jego ofercie: świetnie wyglądające trójwymiarowe Lemmingi, zabawnie zrealizowaną strategię przypominającą „The Settlers", a opisującą życie łysoli – „Baldies" oraz następcę „Street Fightera II" – „Street Fightera II Turbo".

W xlandzie można było sobie pograć w spolonizowane wersje „One Must Fall 2097", „Jazz Jackrabbita" i najnowszą grę tej firmy: będące właśnie na ukończeniu i rewelacyjnie zapowiadające się wyścigi, „Excessive Speed". Dzięki uprzejmości firmy na targi została przygotowana dla nas specjalna wersja programu, przez co również na naszym stoisku można było w nią pograć. Wielkie dzięki za to panu Kubowiczowi z firmy xland! Niestety, gra wieszała się niemiłosiernie, co zmusiło nas do zmiany planów – nie udało się zorganizować w oparciu o nią konkursu. Zawiódł również pożyczony z Mirage oryginalny „Mortal Kombat 2", któremu zabrakło do startu jakiegoś pliku.

L.K. Avalon sprzedawał jeszcze ciepłe egzemplarze swej najnowszej przygodówki „Sołtys", opowiadającej o perypetiach sołtysa Wąchocka. Przed zakupem można było w grę pograć lub zobaczyć nad czym pracują w tej chwili programiści tej firmy, bawiąc się „A.D. 2044", która ma być ukończona po wakacjach.

W Digital Multimedia Group kupić można było gry „Dark Forces", „Diskworld" i „Inordinate Desire", CD Projekt zaprezentował zaś „Warcrafta". Zdecydowanie najwięcej programów miała na swoim stoisku hurtownia „USER" (ok. 450 tytułów), gdzie wypatrzyliśmy „Dooma II", „Midnight Puzzle" oraz program edukacyjny „Peterland" do nauki angielskiego, który ma pojawić się w sklepach na przełomie maja i czerwca. Najwięcej programów shareware'owych zademonstrowała firma C.K. Shareware – około 1000 zestawów, w tym sporo gier.

Ze sprzętu dość licznie jak na nasze warunki pojawiły się konsole. Prócz znanych już Nintendo (można było usiąść w fotelu i pojeździć samochodem), Pegasusa i SEGI, można było pograć na Jaguarze. Na stoisku Samsunga co prawda królowały telewizory, ale firma przygotowuje już cacko akceptujące formaty PC-CD, 3 DO i CD-i, podłączalne w dodatku do wielu rozszerzeń, które ma być gotowe w grudniu przyszłego roku.



Początek konkursu. Stoisko trzeszczy, naród wrzeszczy.

Nagrody TS

W trakcie targów wręczyliśmy dyplomy producentom oprogra-

BOX '95


Naczelny wręcza dyplom. Po lewej Grzegorz O.

mowania. Dyplomy przyznane firmie IPS za wydanie najlepiej zlokalizowanej gry oraz wyróżnienia za konsekwentną walkę o utworzenie prawdziwego rynku oprogramowania przekazaliśmy na ręce prezesa Grzegorza Onichimowskiego. Wyróżnienia dla firmy Mirage w kategorii najlepszych polskich gier 16- i 8-bitowych oraz wyróżnienia za promocję polskich gier odebrał Tomasz Sychowicz, właściciel firmy. Ostatniego wyróżnienia, dla firmy TSA, nie mogliśmy wręczyć, gdyż jej przedstawiciel był na targach tylko przelotem i to nieoficjalnie.


Sir Haszak (Polska) rozdaje autografy

TOP SECRET – tak się bawi

Na naszym stoisku było gwarno i rojno. Już pierwszego dnia wystartowaliśmy z konkursem, w którym należało zagrać w „Dooma" po sieci. Chętnych nie brakowało i czterem laureatom wręczyliśmy rewelacyjne koszulki firmowe z zasępionym sępem. Były to tylko wprawki, bowiem sytuację trochę komplikował fakt, iż na naszym stoisku grasowała ekipa telewizji katowickiej, chcąc z niektórych graczy zrobić gwiazdy jednego wieczoru. Dopiero sobotę i niedzielę rozpoczęły prawdziwe zmagania: prawie 100 zawodników, 177 stoczonych walk, 380 rund, a wszystko w „Rise of the Robots" (walki przeciw robotom sterowanym przez komputer). W sobotę po ogłoszeniu konkursu omal nie zostaliśmy zadeptani przez chętnych, którzy chcieli zagrać. Ale nie można się im dziwić – nagrodą dla zwycięzcy był wspaniały zestaw multimedialny o wartości z górą 1.000 zł ufundowany przez firmę Ultramedia, w skład którego wchodziły: napęd CD o poczwórnej prędkości, karta muzyczna Gravis Ace, joystick i komplet 15-watowych głośniczków. Zdobywcy drugiego i trzeciego miejsca uhonorowani zostali roczną prenumeratą TS, koszulkami i znaczkami firmowymi. Ponadto każdy wygrywając choć jedną rundę otrzymywał znaczek firmowy, dzięki czemu sporo zwiedzających targi miało w klapie hasło: „TOP SECRET. Nie jestem normalny".

Konkurs miał swych bohaterów. Pierwszym był Bartłomiej Stolarczyk, który pierwszego dnia przeszedł całą grę jak burza przegrywając tylko dwie rundy. Gdy już wydawało się, że wygra, znakomicie spisał się Mirosław Marszałek, startujący jako jeden z ostatnich. Przegrał tylko raz podczas całej gry, ustanowił swój rekord życiowy i zdobył nagrodę główną. Najwytrwalszy był jednak Janek Brzezicki, który stawał do konkursu 4 razy.

Ze względu na wyrównany poziom pierwszej trójki (trzecie miejsce zajął Leszek Knapik) urządziliśmy Mecz Mistrzów, w którym zwycięzcy musieli rozegrać po dwa pojedynki systemem każdy z każdym. Zwyciężył Bartłomiej Stolarczyk i on wygrał ufundowany przez redakcję napęd CD o podwójnej prędkości. Leszek i Mirek zajęli ex aequo drugie miejsce, za co otrzymali gry. Wśród wszystkich uczestników rozlosowane ponadto zostały prenumeraty, koszulki, znaczki i uścisk dłoni Naczelnego.


Ten z lewej to Mirek, ten z prawej – Ultramedia.

W trakcie konkursu każdy obecny na stoisku członek Zepsołu rozdał po około 100 autografów w najdziwniejszych miejscach (np. Naczelny dostał do podpisu dyskietkę; kiedy spytał, czy nie jest ona aby piracka, otrzymał szczerą odpowiedź „Jeszcze nie"). Nie wszyscy jednak zajmowali się sportową rywalizacją czy zdobywaniem autografów. Ktoś pożyczył, niestety bezzwrotnie, instrukcję do „Rise of the Robots", najwidoczniej powodowany chęcią nauczenia się jej na pamięć. Kto inny (a może ten sam) wyniósł kilkanaście egzemplarzy ostatniego numeru TS. Widać chciał porównać, czy wszędzie wydrukowano to samo. Nic to i tak przecież znów byliśmy najlepsi. To się już staje męczące.

PLAY BOX '95 organizacyjnie nie zachwycił. Ponieważ zaczęły pojawiać się na nim wszystkie liczące się firmy komputerowe zajmujące się rozrywką, ma szansę stać się miejscem, gdzie zmaterializują się plany zintegrowania środowiska wydawców i dystrybutorów gier komputerowych w celu wspólnego rozwiązania problemów takich jak piractwo czy niejasne prawo celne. A dla nas po raz kolejny z pewnością będą się miejscem kolejnej świetnej zabawy, do której zapraszamy na stoisko TS już na następnym PLAY BOX-ie.

Sir Haszak


Uścisk dłoni Naczelnego, Kopalny nie dojechał.

Dragon Sphere

To chyba drugie (albo trzecie) podejście Microprose do gier przygodowych. Powiedzmy sobie od razu szczerze – takie sobie. Jako król Callahach musisz znaleźć sposób na zwalczenia złego czarnoksiężnika Sanwe, zamkniętego w Wysokiej Wieży. Udajesz się w tym celu w podróż po swym królestwie, odwiedzając trzy zamieszkujące je rasy. Po drodze okazuje się, że tak naprawdę to wcale nie jesteś sobą tylko kimś podstawionym, mimo to wszystko kończy się dobrze.

Grafika na przywoitym poziomie, choć bez żadnych fajerwerków, to samo da się powiedzieć o muzyce. Zastosowane technologie (pochodzące z Rex Nebulara) dają niezłe efekty, ale sama technologia to nie wszystko.



Akcja jest liniowa – choć dysponujesz kilkoma przeplatającymi się wątkami, w każdym z nich istnieje praktycznie tylko jeden sposób dojścia do celu. W kilku miejscach autorom zabrakło wyobraźni i aby utrudnić grę dołożyli idiotyczne zagadki logiczno-leksykalne. Można sobie na nich połamać zęby i skutecznie zniechęcić się do dalszych prób.

Robaquez

Producent: Microprose '94
Opis: TS 5/94
Ocena: 72.5%

Przegląd

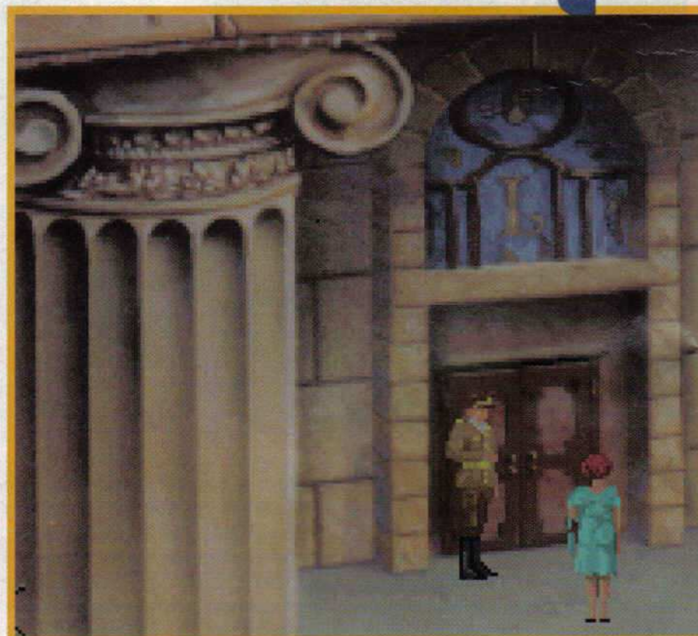
Laura Bow in the Dagger of Amon Ra



Kolejna produkcja potężnej Sierry. Gra ta należy do perełek w swoim gatunku, w przeciwieństwie do masówek typu Questy. Autorzy reklamują ją jako kontynuację ich wcześniejszego dzieła – „The Colonel's Bequest", gry z czasów karty EGA. W obu przedsięwzięciach maczała palce (po łokcie) Roberta Williams, żona szefa Sierry i osoba odpowiedzialna za powstanie serii „King's Quest". Trzeba jednoznacznie stwierdzić, że ma ona talent do wymyślania dobrych scenariuszy.

Akcja gry rozgrywa się w pewnym miasteczku nad rzeką Hudson, a mianowicie w Nowym Jorku. Czasy są ciężkie – trzecia dekada naszego wieku zaowocowała prohibicją i niekontrolowanym rozplenieniem się gangsterów (Al Capone wanted!) czerpiących spore zyski ze sprzedaży boskich trunków. W takim to okresie do miasta przybywa Laura, młodziutka panna z prowincji, z zamiarem podjęcia pracy w największej nowojorskiej gazecie (o grach komputerowych). Na polecenie szefa zabiera się do zbierania materiałów dotyczących włamania do Muzeum Egiptologii i kradzieży bezcennego sztyletu. Jak to zwykle w takich wypadkach bywa, w tym momencie chwytamy za mysz i wcielamy się w rolę dziennikarki.

Grafika jest bardzo dobra. Ładne tła, czytelnie animowane postacie, wiele „zbliżeń" oraz świetnie uchwycona atmosfera lat trzydziestych liczą się grafikom na wielki plus. Podobnie jest z muzyką – rewelacyjny klasyczny jazz z epoki i inne nastrojowe kawałki (jest też około minuty zdigitalizowanej piosenki!) wywierają na słuchaczu duże wrażenie i co najważniejsze – nie męczą po godzinie słuchania.



Scenariusz jest liniowy, ale w niczym nie zmniejsza to jego atrakcyjności. Gra potrafi bardzo wciągnąć, ale niestety jej pomyślne samodzielne ukończenie nie będzie udziałem wszystkich grających – zagadki są naprawdę trudne, chyba najtrudniejsze ze wszystkich gier Sierry (na poziomie







Putt Putt



O małym dzielnym samochodziku nie bojącym się nawet krowy były już dwie gry – „Putt Putt joins the Parade" i „Putt Putt on the Moon". Za pierwszym razem zadanie „Putt Putta" polega na znalezieniu sobie przyjaciela (pet) i zarobieniu kilku monet, które umożliwią mu umycie się lub polakierowanie w stacji obsługi, by godnie wziąć udział w paradzie. Za drugim razem trzeba wrócić z Księżyca na Ziemię.

Ponieważ z założenia są to gry dla dzieci, i to tych ledwo sięgających do myszy, wątek jest przeraźliwie prosty i całość można skończyć w pół godziny. Jednak nie o to chodzi. Praktycznie każdy element znajdujący się na ekranie potraktowany kursorem myszy wykonuje jakąś akcję, mniej lub bardziej zabawną. Motylki latają, kwiatki dają sobie buzi, rybki wyskakują ze stawu i robią fikołki w powietrzu itd. Do tego gra (chyba jako pierwsza) wyposażona była w komplet digitalizowanych wypowiedzi (w końcu czterolatki nie potrafią czytać). Całość bardzo kolorowa i zrobiona w stylu kreskówek dla dzieci, dużo wyrazistych plam i kształtów, świetnie zrobione animacje. Dzisiaj ten styl już się trochę opatrzył, ale w momencie powstania „Putt Putta" był czymś bardzo nowym i interesującym. Mimo kilku lat, jakie upłynęły od momentu powstania obu gier, w obie warto jeszcze spróbować zagrać (zwłaszcza, jeśli ma się cztery lata).

Robaquez

Ocena: 80%

przygodówek cz. III

„King's Quest VI") nie licząc ostatniej doskonałej produkcji „Gabriel Knight". Jeżeli jednak ktoś lubi wyzwania – jest to gra dla niego.

ROOSHKEEN

Producent: Sierra 1992
Ocena ogólna: 92.5%

Indiana Jones

Byłoby niezwykle dziwne, gdyby imperium rozrywkowe Lucasa nie wykorzystywało do maksimum scenariuszy swoich najbardziej kasowych filmów. Dlatego też obok opisywanych poprzednio Zak Mac Krakena, Maniac Mansion czy też Monkey Island powstały także przygodówki opiewające przygody znanego nam wszystkim wielbiciela dużych kapeluszy i skórzanych batów.

Osobiście miałem do czynienia z trzecią i czwartą (tak to jest, gdy filmowi spece wzgardzą dobrym scenariuszem) częścią „komputerowej Indiany", ale plotki głoszą iż stworzono także i adaptacje poprzednich części. Dla przypomnienia ogólnej sytuacji : napierw Indy szuka zaginionej Arki, potem pomaga hinduskiej wiosce, następnie odnajduje Świętego Graala (to Indy III), a wreszcie rozwikłuje zagadkę Atlantydy.

Trudno pisać o nich naraz, albowiem różnią się znacznie od siebie. Część trzecia to jeszcze EGA i muzyczka na PC Speakerze, zaś jej następczyni posiada już znacznie bardziej wysmakowaną grafikę 256 kolorową i niezłą muzykę.

Interfejs pozostał ten sam, co i w innych przygodówkach tej firmy – czyli oparty jest na budowaniu poleceń, ze słów dostępnych na ekranie. Tradycyjnie dużą rolę odgrywa rozmowa, aczkolwiek to nie to samo, co choćby w Monkey Island.

Atmosfera jest tu nieco inna niż w pozostałych grach Lucas Arts. Mniej tu surrealistycznego humoru, za to więcej dreszczyku emocji i odkrywania niezwykłych tajemnic. Nie ma się zresztą co dziwić – fabuła została oparta na scenariuszach filmowych (przynajmniej w części trzeciej, co do czwartej – zobaczymy jak film się ukaże). Na szczęście jednak nie powtórzono tu dokładnie wszystkich przygód w których brał udział Harrison Ford, dodając za to wiele nowych zagadek. Dzięki temu Ci, którzy widzieli wersje kinowe nie będą się nudzić, ale jednocześnie będą w stanie stwierdzić ile jeszcze pozostało do końca gry.

Akcja jest w zasadzie liniowa i dość przyjazna, aczkolwiek w paru miejscach można się zaciąć (takie choćby szukanie książek w bibliotece). Część czwarta pozwala nam dodatkowo pobawić się kilkoma grami pseudozręcznościowymi, jak choćby kierowanie balonem.

Stanowczo są to gry warte kilkunastu zimowych wieczorów. „Fate of Atlantis" może być bardzo interesująca dla wszystkich fabatyków Harrisona Forda przebierających nogami w oczekiwaniu na film.

Alex&Gawron

Ocena: 82,5%



THE BIG RED AdVENTURE

Jak głosi manual, w starej Rosji był komunizm, kolejki, Kreml, Lenin, KGB, kolejki, Karol Marx, zimna wojna, kolejki. Teraz zaś jest w Rosji kapitalizm, telewizja KGB, Burger Car i Trocki Interaktiw Gejms, no i kolejki...

Są jednak tacy, którym nie w smak jest nowy porządek. Grupka czerwonoarmistów znalazła sposób na powrót smutnych czasów, gdy rosyjska młodzież nie pogrywała jeszcze na konsolach Lenintendo.

Zbiegiem okoliczności, mniej więcej w tym samym czasie i w zbliżonym miejscu, niezależnie od siebie pojawiają się Doug, Dino i Donna... Potem jest jakaś akcja (prawie 60-megabajtowa!), podczas której bardzo często ziewasz i wielokrotnie zadajesz sobie pytanie, co tu jest nie tak i czego właściwie tej grze brakuje... Bo przecież grafika jest w podwyższonej rozdzielczości i to na całym ekranie, tła doskonale narysowane, postacie porządnie animowane, a menu zgrabne. Zagadki są na w miarę przyzwoitym poziomie, (czasami można je rozwiązać na parę sposobów – kwestia czy takie rozwiązanie to zaleta, czy jednak pewna wada, to temat na osobny artykuł), a muzyka stanowi mocną stronę gry, tematy są różnorodne i z żalem opuszcza się lokacje z wyjątkowo chwytliwymi przeróbkami rosyjskich klasyków. Czyżby to ten sterownik, który nie zawsze reaguje tak jakbyś sobie tego życzył i czasami trudno jest wyjść lub wejść do lokacji? A może denerwujący nieco fakt, że rysunki przedmiotów w inwentarzu nie są podpisane i jak zapomnisz popatrzeć na coś przed zabraniem, to już się nie dowiesz, co to takiego było? Po jakimś czasie wszystko jednak staje się aż za nadto jasne. Brakuje tej grze klimatu, atmosfery, czegoś, co by ogniskowało Twoją uwagę, jakiegoś ekscytującego celu, tajemnicy, którą pragniesz rozwikłać. To zabawne, ale przez pierwsze trzy części po prostu rozwiązujesz zagadki, nie wiedząc za bardzo, co ma z tego działania wyniknąć – ot, mają sobie główni bohaterowie jakieś tam problemy, ale kojarzy się to bardziej z codziennym nudnawym życiem, aniżeli z PRAWDZIWĄ PRZYGODĄ. Jeszcze raz okazało się, że trudno podrobić Lucas Arts! „The Big Red Adventure" na pewno nie jest hitem, tym niemniej z łatwością plasuje się powyżej przeciętnej. Zaprezentowany w niej rodzaj humoru nie spowoduje raczej, że będziesz się tarzał po ziemi, z pewnością jednak nie raz się uśmiejesz. Szczególnie, gdy okaże się, że Doug to nie uczeń podstawówki, tylko zawodowy złodziej. A poza tym Donną steruje się o wiele przyjemniej niż Laverne.



● *Część pierwsza, w której Doug Nuts odkrywszy, iż aby ukraść, oprócz analitycznego umysłu czasami potrzeba również mięśni, sfrustrowany ucieka Orient-Expressem*

Pokój hotelowy opuść zaopatrzony w walizkę, w której znajdziesz miarkę i magnetofon. Zabierz też laptopa, aparat fotograficzny oraz antenę telewizyjną. Klucz zostaw w recepcji. Na początek zadbaj o gotówkę na drobne wydatki i z pomocą wyżej wymienionej anteny ograb wagę uliczną. Czynność powtarzaj aż poczujesz się dostatecznie bogaty. W kiosku z gazetami kup „Prawdę", „Kapitał", encyklopedię opery i „Konsolofobię". W „Prawdzie" znajdziesz bilet KGB (przeczytać), a resztę zostaw sobie na później. Przed GUM-em na Placu Czerwonym pogadaj z pierwszym brodaczem w kolejce, a obok poproś Japońca, by Cię sfotografował pod pomnikiem. Po trzech nieudanych próbach udaj się do McRomanova (przy okazji kup kanapkę „Great Bear" oraz puszkę vodka-coli) i z jednego z zaparkowanych w pobliżu samochodów ukradnij zepsuty aparat fotograficzny, a znajdujący się w nim film przełóż do swojego – za czwartym razem zdjęcie się uda. W parku zamień z dzieciakiem swoje 586 na konsolę. Udaj się na dworzec, wyjmij z konsoli cartridge i użyj go w bankomacie. Wróć do parku i przy moście poczekaj na wędrownego handlarza. Kup rolkę, po czym wymień się na kawior z facetem spod sklepu. Policz eRy, luknij na zdjęcie, zmierz puszkę vodka-coli i zważ się po konsumpcji kanapki. W hotelu poproś o pióro i zanotuj odpowiedzi na bilecie. Bilet włóż do koperty (możesz sobie obejrzeć znajdujące się wewnątrz fotki), zaadresuj ją i naklej znaczek, który dołączono do „Kapitału" – skrzynka wisi przy dworcu. Gdy wrócisz do hotelu, w recepcji będzie czekał na Ciebie list z telewizji. Otwarty pokaż kobiecie w KGB i pomykaj na TV show. Jak się skończy weź lampę. Jeśli przegrałeś: otwórz babą babę i kanałami do muzeum. W przeciwnym wypadku (2-3-3, a potem koperta 1 albo 2 i 0) wracaj do swojego pokoju, po drodze zabierając linę ze schodów. Kibel kojarzy Ci się pewnie z papierem toaletowym, którego zdobycie kosztowało Cię tak wiele – nic bardziej złudnego – kibel to loty balonem. Wyląduj na muzeum. Tak czy inaczej jesteś w środku. W encyklopedii jest kaseta, a Ty masz magnetofon. Z popękanych gablot weź pierścień i ZX81. Przy koronie postaw lampę i wciśnij przełącznik. Diamentem w pierścieniu przetnij szkło... Bez korony i ze zszarganą przez prasę opinią potrzeba lewych dokumentów staje się niezwykle paląca. Z pomocą przyjdą posilający się w McRomanovie dżentelmeni Alex i Kos, oczywiście nie zrobią tego za darmo. Z powrotem w swoim pokoju, używając telefonu, starego dobrego ZX81, magnetofonu, telewizyjnego pilota i notatki (czyżbyś jej nie wziął z biurka w holu KGB?) włamiesz się do systemu Trotsky Games. Mniej więcej w tym czasie dobrym pomysłem może okazać się przeczytanie wreszcie Konsolofobii. Kasetę wymień na papiery. Pociąg czeka.

● *Część druga, w której były bokser, Dino Fagoli, zgubiwszy swój statek, zupełnie dla siebie niespodziewanie wsiada do tego samego pociągu, co jego znajomy z Japonii, niejaki Doug.*

Do Zerogradu można dostać się na parę sposobów. Jeśli chcesz za wszystko płacić, to kup w sklepie fasolę, spożyj ją, co zapewni Ci siłę supermana – wszak nie bez przyczyny zowią Cię Dino Fasola – i wygraj konkurs podnoszenia ciężarów. Zdobyte w ten sposób 100 rublodolarów starczy aż nadto na pokrycie wszelkich wydatków. Kup jeszcze beczkę rumu i proszki od bólu głowy. Pogadaj z papugą Cyganki. Idź do knajpy, zabierz kufel i poproś barmana, by napełnił go wodą. Do środka wrzuć proszki i daj to Skacowanemu na pomoście. Następnie zapytaj go o pudło i daj rum. Jak zlezie z pudła, to je otwórz, znalezione nasiona daj papudze i zanieś ją siedzącemu w knajpie kapitanowi. Potem spytaj się barmana o drogę. Możesz teraz zagłębić się w las samodzielnie albo zabrać się z cyrkowcami (po napadzie wracaj do lasu), jeśli dostarczysz im koło. Takowe wisi na ścianie gospody i będziesz mógł je wziąć, jeżeli po popatrzeniu na listę win zamówisz najdroższe, bo wtedy barman zejdzie do piwnicy i będzie mu można swobodnie ogołocić ściany. W lesie poszukaj ula, i pokaż jego mieszkańcom lizaka, powtórz czynność, a potem ciśnij go do groty. Przejdź na drugą stronę i oto jesteś w Zerogradzie, a fakir żyje nadal.

Jak się potrafi, można nie wydać ani rublodolara. Z gospody, oprócz kufla pełnego wody, w opisany wyżej sposób wynieś rybę-miecz i sprezentuj ją fakirowi... odczekawszy sekundę w ciszy zabierz obydwa miecze. Zagadaj teraz umiejętnie z Zeldą, a wpuści Cię za darmo. Porozmawiaj z papugą. Weź różdżkę, a z eliksirów wybierz atrament sympatyczny, ogony jaszczurek i ekstrakt z główek czosnku. Dwa ostatnie zmieszaj i rozpuść w wodzie – oto proszek od bólu głowy. Przemienienia wody w rum dokonuje się używając beczki stojącej przy cyrkowym namiocie i liny z nabrzeża zanurzonej w atramencie. Teraz idź do bałwanka, mieczem wykrój przerębel i złów rybkę na bałwankową miotłę z przyczepioną różdżką. Rybka należy się kotkowi, kotek należy się pieskowi, a pieska zabiera Dino. Wróć nad zamarzniętą rzekę i do opróżnionego pudła przyczep dwa ostrza – Lucky pociągnie Cię do Zerogradu.

W miasteczku zerwij z muru plakat i pokaż go małpie. Podnieś banana i spożyj go na peronie. Następnie zwróć się dwukrotnie do Mołotowej, a gdy jej goryl już nie będzie się wtrącał, zrób to jeszcze raz.

● *Część trzecia, w której pojawia się wreszcie ponętna Donna Fatale i ku swojej rozpaczy kończy obiecującą podróż do Wenecji na rosyjskim stepie, porwana przez Komunę. Doug może się ponow-*











nie nacieszyć koroną, tyle, że znowu przez ułamek sekundy. Jeśli chodzi o Dina, to wszystkie te wydarzenia powiększają mu tylko mętlik w głowie

Donna: w barze porozmawiaj z Alexem i Kosem i zapukaj do trójki

Doug: zapukaj do pokoju numer 10

Dino ma teraz dwie możliwości postępowania: a) przynieść Mołotowej kawę, z łazienki, gdy będzie już wolna, zabrać pierścień, a z apartamentu butelkę i oddać to wszystko Dougowi; b) rozmawiać dwukrotnie z Mołotową, butelka dla Douga

Doug: zajrzyj na chwilę do baru, potem wręcz Donnie prezent(y) od Dina i poproś ją o współpracę

Donna: w barze porozmawiaj ze złodziejem (jeśli nie masz pierścienia, to również z Mołotową), a w jego apartamencie dodaj mu do szampana pigułek z butelki. Otwórz szafę i popatrz na koszulę, z łóżka weź prześcieradło. Informację wraz z prześcieradłem przekaż Dougowi. Jeśli nie masz pierścienia, spójrz na walizki i weź również dla Douga okulary. Następnie poproś Ririego o forsę i idź do baru zagrać z Mołotową. Tak czy inaczej posiadasz teraz pierścień. Należy go otworzyć, a mikrofilmy wręczyć Alexowi i Kosowi.

Doug: Porozmawiaj z konduktorem i spytaj Alexa i Kosa o papierosy. Teraz poproś Donnę o pieniądze, a gdyby ich nie miała, to niech pożyczy od Ririego. Kup papieros i zanieś konduktorowi. Zapalniczkę posiada Maurizio. Gdy ją dostarczysz, zabierz klucze. Wejdź na pociąg. Przy pierwszym wagonie przywiąż prześcieradło, spuść się jak po linie i otwórz drzwi ukradzionymi kluczami. Jesteś w wagonie bagażowym, z którego w razie potrzeby wyjdziesz otwierając kłódkę tymi samymi kluczami. Interesuje Cię pudło zawierające koronę.



● *Część czwarta, w której Doug i Dino wychodzą ze skóry, aby uratować Donnę, w której to również Donna usiłuje uratować siebie i w którejże okazuje się na koniec, iż cała ta szarpanina była zupełnie niepotrzebna*

Poprzez step dojdź do zrujnowanego mostu. Leżące na ziemi trzy głazy wrzuć do wody i przejdź po nich na drugą stronę. Jesteś teraz na rynku. Z okapów zdejmij pięć sopli lodu, zabierz lampę oraz rynnę. Na cmentarzu podnieś kości i butelkę. Wlej do niej zawartość lampy, a otrzymasz doskonałą whisky. Poczęstuj nią grabarza po czym zapytaj go o doktora Virago. Spod kościelnej wieży weź brezent i kamień. Puść dziadkowi katarynkę. Ponieważ zasnął, nie będą mu potrzebne okulary. Wbij pięć sopli w wieżę i wespnij się po nich na górę. Uderz kamieniem w dzwon, a nietoperza złap w brezent. Z rynny i okularów zmontuj lunetę i obejrzyj sobie przez nią las. W lesie zajrzyj do dziupli, wyjmij z niej nasiona słonecznika, a następnie udaj się pod willę doktora i wyrwij ząb kamiennemu lwu. Nadszedł teraz wreszcie czas, by odwiedzić Cygankę. Otrzymasz od niej listę składników niezbędnych do sporządzenia eliksiru. Wszystko, co potrzebne, już masz, bo czytasz ten opis, więc nigdzie nie wychodź zanim nie dasz Zeldzie nietoperza, kości umarlaka, nasion słonecznika i lwiego kła. Pozostało jedynie udać się pod willę.





Teraz do akcji ponownie wkracza urocza Donna. Rozerwij poduszkę i wyjmij piórko. Weź perfumy. Zerknij na sufit i właź na strych. Zabierz stamtąd płytę, wypchaną srokę i chloroform. Zmieszaj go z perfumami i załatw tym strażnika. Z pokoju na dole weź owoce i doniczkę. Po nieudanej próbie zabrania całego popiersia musisz zadowolić się jego fragmentem. W gabinecie Virago przeczytaj dziennik. Spójrz na wahadło zegara i pozbieraj żelazne opiłki. Zajrzyj szkieletowi do oka i weź stamtąd klucz, aby otworzyć gablotkę i wziąć słój ze skrzydłami nietoperza. Jego zawartość wsyp do popielniczki. Podobnie uczyń z owocami i piórkiem. Weź z biurka pióro (tym razem nie ptasie) i zassij powstały płyn, a następnie wstrzyknij go sroce. Wróć na strych. Na podłodze gipsowym odłamkiem wyrysuj koło i połóż w nim srokę. Posyp płytę opiłkami i włącz gramofon. Następnie w sypialni doktorka każ sroce przynieść klucze do drzwi frontowych. Przed wyjściem nie zapomnij wyrzucić doniczki z okna własnego pokoju.

Dixie



Noctropolis



Noctropolis, miasto mroku, pogrążone w wiecznej ciemności po gigantycznej erupcji wulkanicznej, która przykryła niebo pyłem wieki temu. Tylko jeden budynek wybija się poza poziom chmur – Sunspire Tower, siedziba tajemniczej mocy, której istota nie jest znana. Jeżeli nie zawiedziesz, zagadka zostanie rozwiązana.

Witam w Klubie Małego i Dużego Przygodowca. Na warsztacie mamy dziś „Noctropolis", grę zrobioną przez Flashpoint dla EA. Świetna grafika SVGA, ładnie zdigitalizowane postaci i przede wszystkim rewelacyjna atmosfera czynią z niej pozycję godną polecenia. Niestety, nie jest to gra dla młodych widzów. Sporo fragmentów nadałoby się do Alexowego kącika „Jest (skl)Erotycznie", a aktów przemocy i przekleństw jest jeszcze więcej. Cóż – „Noctropolis" jest reklamowane jako „Adult Adventure" (przygodówka dla dorosłych) i nie ma w tym przesady. Na koniec jeszcze jedno – jest to najtrudniejsza przygodówka w jaką grałem. Nie dostajemy prawie żadnych wskazówek, wszystkiego trzeba się domyślać samemu. Dla jednych to wada, dla innych wyzwanie. Dla mnie przesada. Dlatego na wszelki wypadek wygenerowałem solution dla zagubionych.

• • •

Z księgarni przejdź do kanciapy w głębi. Zabierz bilecik ze stołu i papiery z podłogi. Przeczytaj komiks (robiący za intro do gry). Kiedy obudzi Cię dzwonek do drzwi, przedstaw się dziewczynce jako Peter Grey i pokaż kwitek. Dostaniesz nowy komiks, który także należy przeczytać. Następnie użyj srebrnego pieniążka, a zostaniesz teleportowany do Noctropolis. Na Main Street pogadaj ze sprzedawcą i zamień komiks na gazetę. Zapytaj też o Ojca Desmonda. Idź do katedry. Możesz pogadać z chłopcem, ale nie jest to konieczne. Podnieś kabel i wyłam jeden z prętów tworzących płot. Otwórz panel pod prawą figurą i podłącz do niego kabel. Teraz rzuć prętem w nietoperza i wejdź do wnętrza katedry.

Podejdź do konfesjonału i (save) porozmawiaj z księdzem. Zapytaj go o Stiletto. Zauważ, że Ojciec dał Ci żuchwę. Wróć na Ulice Główną i wstąp do Hall of Records. Pokaż urzędasowi żuchwę i popytaj o Mauzoleum. Dowiedz się też, do kogo należy kość i co mu się przydarzyło. Udaj się do Mauzoleum i wejdź do środka bocznym wejściem. Przesuwając trupa zauważysz kluczyk do trumny. Przeczytaj tabliczkę do niej przybitą i wskocz do środka. Po dotarciu na miejsce kaźni zostaniesz zaatakowany i zgwałcony przez panią Succubus. Kiedy się obudzisz, przesuń figurę w tle i zejdź po schodkach. Wyjmij amorkowi włócznię z dłoni i wyłam nią kraty. Nie zapomnij przeczytać dziennika ukrytego pod poduszką.

Wróć do katedry i porozmawiaj z księdzem. Zaraz po rozmowie zabierz się za poszukiwania bomby, a kiedy już odkryjesz ją pod klęcznikiem, szybkim ruchem wyciągnij detonator. Weź kielich z ołtarza i napełnij go wodą święconą. Kiedy pojawi się Stiletto, spryskaj błogosławionym płynem Succubus. Nie wyszło jej na zdrowie, hehe.

W Shadowlair Stiletto będzie chciała przetestować Twoje zdolności do obijania ludziom twarzy. Oddawaj jej za każdym razem, a kiedy po ciosie z buta będzie oszołomiona złap ją od tyłu (hehe) i pocałuj (uuuuuu!). Zostaniecie partnerami. Z kolumn wyciągnij granat, płaszcz i Noctroglyph. Wskocz na moment do basenu i udaj się do Sunspire Tower.

Strażnik nie będzie chciał wpuścić na plac budowy nikogo. Rozmawiaj z nim tak długo, aż usłyszysz nazwisko Jenkins. Poproś Stiletto o zbajerowanie stróża, a sam wślizgnij się za furtkę. Zabierz nóż do szkła z desek i wejdź na windę. Odciąż ją deko zrzucając cegły i klepnij lewy silnik, aby pojechać do góry. Sięgnij po kawałek szkła leżący w wiadrze i zeskocz na ziemię. Wróć do Stiletto i koniecznie obejrzyj stojącą z boku ciężarówkę.

Wejdź do biurowca Cygnusa i pogadaj z Wandą o braku klimatyzacji. Obiecaj coś na to poradzić, a w zamian ona zgodzi się





zaaranżować spotkanie z Jenkinsem. Odwiedź nieszczęsnego Leona (Wanda dała mu kosza i teraz facet się mści) i spróbuj z nim porozmawiać. Jedyną metodą na tego półmózga są krągłości Stiletto. Dzięki niej dowiesz się jak włączyć air-conditioning i oczywiście od razu pociągnij odpowiedni lewar. Spotkanie z Jenkinsem jest już umówione – wejdź śmiało do biura. Spytaj gościa o jego szefową, panią Shoto. Zapytaj o nią sekretarkę, a kiedy ta po odebraniu telefonu pójdzie do windy, zabierz access card z podłogi i udaj się na 99 piętro. Od Shoto wyciągnij szczegóły na temat źródeł finansowania budowy Sunspire.

Na Main Street zapytaj sprzedawcę o szklarnię miejską, a następnie pojedź we wskazane miejsce. Z ciężarówki zabierz nasiona oraz super-nawóz. Wytnij szybę z lewej strony i wejdź do środka. Trzymające Cię rośliny zdezintegruj przy pomocy granatu. Wyjdź z budynku i podnieś plakat reklamowy opery. Udaj się do Shadowlair i wskocz do basenu. Pójdź do Hall of Records i spytaj o operę.

W operze porozmawiaj z Tophat i (nie mając wyjścia) zgódź się przynieść jej soczewkę z obserwatorium. Aby przejść niezauważonym obok kamery, musisz użyć Noctroglypha. Obejrzyj popękany mur i posyp go nasionami. Dodaj nawozu do smaku i mur zniknie z pola widzenia (no, może nie w całości). Uważając na światła latarek strażników podnieś śrubokręt, puszkę oleju i gazetę. Naoliw śrubki teleskopu i odkręć płytkę – soczewka będzie Twoja. Wróć do opery tylko po to, aby przekonać się o swojej łatwowierności. Szczęśliwym trafem po chwili pojawi sie dziadek-sprzątacz, który wyzwoli Cię z niewoli egipskiej. Podnieś noże i pomajstruj przy guzikach na ścianie w głębi, a odkryjesz zapadnię. Weź cegłę i stojąc na zapadni rzuć w przyciski. Będąc już w garderobie weź zestaw do makijażu i biżuterię. Przesuń kostiumy i wejdź w odkryte przejście. W następnym pomieszczeniu znajdź śrubokręt i otwórz nim drzwi z prawej. A to pech. Zamurowane. Odkręć zawór na rurze i użyj węża aby rozbić świeżo położone cegły. Wyjdź i porozmawiaj z gangiem. Daj im noże i biżuterię a dowiesz się gdzie jest Stiletto. Wróć szybko do Shadowlair i wykąp się. Wstąp na moment na Main Street i zapytaj o rzeźnika. Odszukaj jego sklep na mapie i udaj się tam.

Porozmawiaj z łysym i zamień gazetę na parówki. Wejdź do pomieszczenia z lewej strony i hakiem poprzesuwaj świńskie trupy. Wciśnij się w okienko i zejdź po drabinie. Zobaczysz jak wstrętny doktorek odcina niegrzecznej Stiletto paluszek i trafia Cię nim w oko. Cóż – życie jest ciężkie. Nie Twój paluszek, a więc jest OK. Niestety, po chwili znajdziesz się obok towarzyszki. Kopnij prawą nogą puszkę z gazem, a lewą stolik. Kiedy pojawi się doktorek, blondyna pozbawi go jego beznadziejnego życia. Przed wejściem do podziemi zabierz ze sobą pustą flaszkę (bez sensu) z półki. W pierwszym pomieszczeniu nalej do flaszki kwasu i idź dalej. W odpowiednim momencie przejdź przez wentylator i podnieś z podłogi metalowe kółko. Odetnij przy okazji linę kawałkiem szkła i wróć. Użyj liny, aby wybić w ścianie drzwi. Używając butelki z kwasem rozpuść łańcuch, a pojawi się prowizoryczna kładka (jednak przydały się opowieści dziadka jak to w powstaniu szedł na barykadę z dwiema butelkami). W pokoju z wiszącymi kulami wejdź w drzwi, weź z podłogi pręt zbrojeniowy i wróć. Połóż pręt na mostku i pójdź dalej. Używając kółka zakręć wodę i wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś pręt. Wejdź do rury i udaj się w kierunku podświetlonego końca tunelu. Uważnie rozmawiaj z potworkiem (łatwo zginąć) i zaoferuj mu zestaw do makijażu.

Aby wydostać się z podziemi trzeba odpowiednio ułożyć układankę na ścianie. Kulki białe, niebieskie i czerwone muszą znaleźć się w odpowiednich rzędach (tak jak zaznaczone na ścianie). Rozwiązań jest kilka, oto jedno z nich: ponumeruj kulki na ścianie w ten sposób –

```
1           4
  2       5
    3   6
      9
      8
      7     0
```

Następnie klikaj na kulkach w takiej kolejności:
7 2 5 9 6 3 8 5 9 6 3 8 2 5 9 3 6 2 8 4 1 7 0

W Shadowlair wykąp się w leczniczym basenie (teraz rozegra się zdecydowanie najfajniejsza scena gry, hehehe). Drealmer przeniesie Cię do świata snów. Weź wiadro farby spod płota i wejdź do roześmianej gęby z prawej. Zabierz lampę z wieży i narzędzie dentystyczne z ust clowna. Przy jego pomocy otwórz zabite deskami drzwi, a z wnętrza zabierz zapałkę. Wejdź znów do ust szczęśliwca i rozwiń wiszące z sufitu drzwi. Wewnątrz spal pajęczynę przy pomocy lampy i podnieś jaja pajęcze, które na tę okoliczność spadną. Obok jaj wisi kawałek sieci pajęczej, który także należy sobie przywłaszczyć (trudne!). Wróć do wieży i jajami zniszcz demona. Zabierz diament i udaj się do pomieszczenia za zabitymi dechami. Diamentem wytnij otwór w szklanym kloszu i przewróć pieprzniczkę. Zabierz szczyptę pieprzu i potraktuj nią rozdziawionego clowna. Wykrztusi pędzel, którym należy namalować drzwi na lustrze z lewej strony. Wejdź i używając pajęczyny wdrap się na okno. Zabierz klucz spod wycieraczki i otwórz drzwi. Po krótkiej, ale treściwej rozmowie z Drealmerem wylądujesz na chodniku sto metrów niżej, a Stiletto tradycyjnie zabierze Cię do basenu.

Pani Shoto ma do opowiedzenia bardzo wiele ciekawych rzeczy, z których najważniejsza jest wiadomość o jej ojcu – Whispermanie. Wyjdź z budynku i prętem wyłamanym z latarni podważ wieko kanału. Z kupki śmieci wyciągnij trzy kawałki krzesła i wrzuć je do piecyka. Wskocz do otworu i porozmawiaj z Shadowmanem. Teraz dopiero dowiesz się, o co tak naprawdę biega w całej tej przygodzie. Wróć do budynku i pojedź windą na dach. Używając haka zjedź do Sunspire. Zabierz taśmę, linę i szczotkę (najwyżej). Przywiąż kiełbasę do sznurka i załatw psa. Używając szczotki i haka sięgnij po linę i wejdź na półkę.







Teraz rozegra się finałowa scena gry. Mimo prób wyjaśnienia wszystkich wątpliwości przez byłego Darksheera, niektóre wątki nadal pozostają niejasne. Ogólnie mówiąc, całość jest bardzo skomplikowana. Końcówka rozgrywa się praktycznie bez udziału gracza – należy tylko w odpowiednim momencie użyć złotej monety. A potem można już wyżąć ręcznik, którym wycieraliśmy spocone czoło próbując nadążyć za wredną wyobraźnią autorów...

ROOSHKEEN

Wing Commander III







Zdecydowanie najbardziej dyskutowana (i oczekiwana) gra zeszłego roku wreszcie jest już dostępna na polskim rynku. Ale dla kogo tak naprawdę jest „Heart of the Tiger"? Nie dla zwykłych śmiertelników, to pewne. Kiedy już wyciągniemy zaoszczędzone przez ostatnie lata dwa i pół miliona (gdy będziecie czytać ten tekst, gra powinna chodzić już za około 150 zł), dostaniemy w zamian cztery płyty kompaktowe. Mniam! Zakładam, że napęd CD o podwójnej (minimum) prędkości mamy. Co dalej? Pamięć – mamy 4 mega? Uuuuu... cienko, gra się nie uruchamia. Kupujemy kolejne 4 i...jest. Strasznie wolno. Kupujemy więc kolejne 4 i nareszcie kłopoty z wolnym transferem z dysku (smartdrv) mamy z głowy. Na koniec procesor – mamy 486-33? Fatalnie. Kupujemy więc 486-66 i możemy już grać w trybie niskiej rozdzielczości. A może chcemy zagrać w SVGA? Proszę bardzo! Na Pentium-90 i 64-bitowej karcie graficznej jest już świetnie – gra zwalnia tylko podczas lądowania i startu. Taka jest cena nowoczesności.

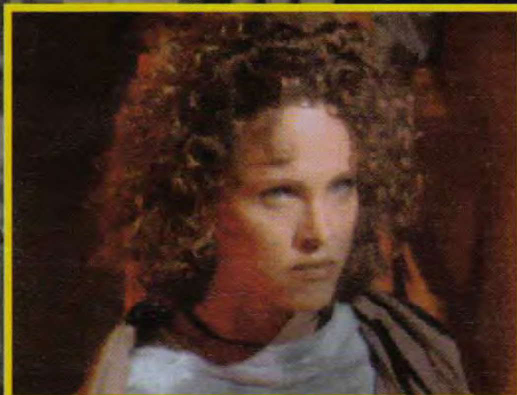
WRAŻENIA ESTETYCZNE są najwyższych lotów. Digitalizacja, jak to digitalizacja, sama w sobie prezentuje się średnio, jednak dzięki trickowi pikselowemu (takiemu jak w „Dune") sceny filmowe są full-screen i kiedy ogląda się je z odległości około metra, wyglądają naprawdę rewelacyjnie. Wbrew opinii niektórych malkontentów, aktorstwo i reżyseria stoją na całkiem niezłym poziomie (bijąc na twarz „Under A Killing Moon"). Moim cichym faworytem jest Malcolm McDowell – będzie go można jeszcze obejrzeć w nadchodzącej części „Star Treka".

Zupełnie inny kosmos to muzyka. Tematy do intra i wstawek filmowych zostały skomponowane przez profesjonalistów i brzmią jakby je zaaranżowano co najmniej na Orkiestrę Filharmonii Berlińskiej. Majstersztyk. W trakcie gry słyszymy jednak zwykłe MID-y, a więc posiadacze Gravisów będą w siódmym niebie. Tym bardziej, że „WC III" obsługuje ich cacka bez najmniejszego kłopotu.

Wrażenia z gry są po prostu niesamowite. Kiedy kładłem się rano spać przed oczyma migały mi postaci, dialogi, ciężkie misje i wiele innych momentów z życia załogi lotniskowca. W tę grę człowiek się po prostu wczuwa, identyfikuje w mniejszym lub większym stopniu z bohaterem (Mark Hamill) i przeżywa jego porażki lub cieszy się z jego zwycięstw. Wystarczy odrobina wyobraźni i można zapomnieć się całkowicie, a o to przecież chodzi. Najwyższej klasy rozrywka.

Aby nie być posądzonym o bezkrytyczność, muszę wytknąć to co mi się nie podoba. Kiedy po opadnięciu wszystkich emocji związanych z zachwytem, jaki wywołuje piewszy kontakt z grą, spojrzy się na nią chłodnym (wzr)okiem, na wierzch wyłazi stosunkowa prostota scenariusza. Wykonujemy kilkadziesiąt podobnych do siebie misji w niezbyt rewelacyjnie wykonanym symulatorze, a w przerwach oglądamy filmiki, które mimo podnoszenia atmosfery i motywacji o 100% są tylko filmikami. Ogląda się je raz, a potem zapomina. To jest jedyna poważna wada jaką udało mi się zauważyć podczas gry. Niech nikt jednak nie myśli, że jest to wystarczający powód do całkowitej dyskwalifikacji „Wing Commandera".


knowing that they are beaten.





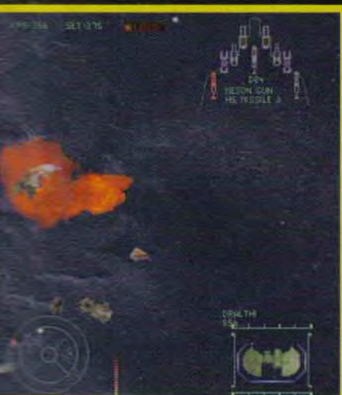
Absolutnie nie. Nadal jest to bardzo wciągająca gra, a że mogłaby być jeszcze lepsza...cóż, nobody's perfect.

CO JEST GRANE?

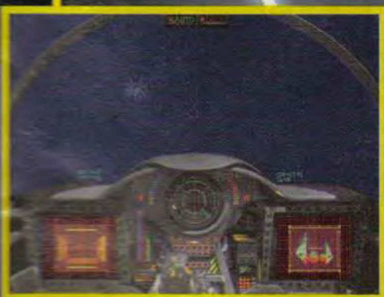
Zaczynamy grę w roku 2669 po z górą dwudziestu latach wyniszczającej wojny z imperium Kilrathi, w której ludzie bynajmniej nie wydają się zwyciężać (zawiłości fabuły, w tym cała historia konfliktu, zawarte są w podręczniku wydanym w języku polskim). Admirał Tolwyn (Malcolm McDowell) przydzielił nas (pułkownika Christophera Blaira) do służby na lotniskowcu TCS Victory, starym statku konfederacji Terrańskiej. Na jego pokładzie przyjdzie nam żyć przez następne miesiące i wykonać dziesiątki misji przeciwko Flocie Imperialnej Kilrathi. Od naszych umiejętności pilotażu zależy, czy Koty zostaną pokonane czy też Ziemia zamieni się w chmurę pyłu. Scenariusz przewiduje kilka wersji zakończenia, z których tylko jedno jest pomyślne dla Terran. Całe drzewo misji wraz ze ścieżkami prowadzącymi do poszczególnych zakończeń podałem obok.

Misji bojowych jest dużo, jednak nie są bardzo urozmaicone. Zdecydowana większość polega na wystrzelaniu wszystkiego, ale zdarzają sie chlubne wyjątki (atak na planetę). Dzięki „filmowemu" rozwojowi akcji motywacja do gry wzrasta jednak na tyle, że nikt nie będzie się nudził. Engine symulatora jest bardzo dopracowany, podczas lotu widzimy „gwiazdki" uwydatniające efekt trójwymiarowości i dające jakie takie pojęcie o prędkości, którą rozwijamy. Statki kosmiczne wykonane są bardzo ładnie, w SVGA zaś wyglądają po prostu pięknie – w całości teksturowane (w przeciwieństwie do cieniowanych w „TIE Fighterze") są tak realne, że aż strach. Niestety, jest jedna, ale za to podstawowa rzecz, która stawia produkt Lucas Arts ponad „Wing Commanderem" – atmosfera bitwy. W czasie misji w „TIE" pole walki żyło własnym życiem – myśliwce atakowały promy, bombowce przeprowadzały ataki torpedowe, rozgrywały się małe wojny, w których gracz był tylko jednym z uczestników. Latając w barwach Ziemi na granicy z Kilrathi nie doświadczymy czegoś podobnego – statki walczące w oddali są zbyt małe, aby dostrzec kto kogo goni, nawet w SVGA. Walka ogranicza się wyłącznie do wystrzelania wszystkiego, co się rusza, przy kolejnych punktach nawigacyjnych. Zbędne jest stosowanie jakichkolwiek taktyk walki – trzeba strzelać, strzelać i jeszcze raz strzelać, do upadłego (lub wyczerpania energii). Miłym wyjątkiem od tej reguły są misje, w których zrzucamy T-bombę, szczególnie lot w kanionie na Kilrah – zbocza z cieniowaniami Gourarde'a w SVGA robią świetne wrażenie. Czego by jednak nie powiedzieć o urodzie grafiki wysokiej rozdzielczości, grywalność i atmosfera misji oferowana przez „TIE Fighterze" jest zupełnie poza zasięgiem „Wing Commandera".

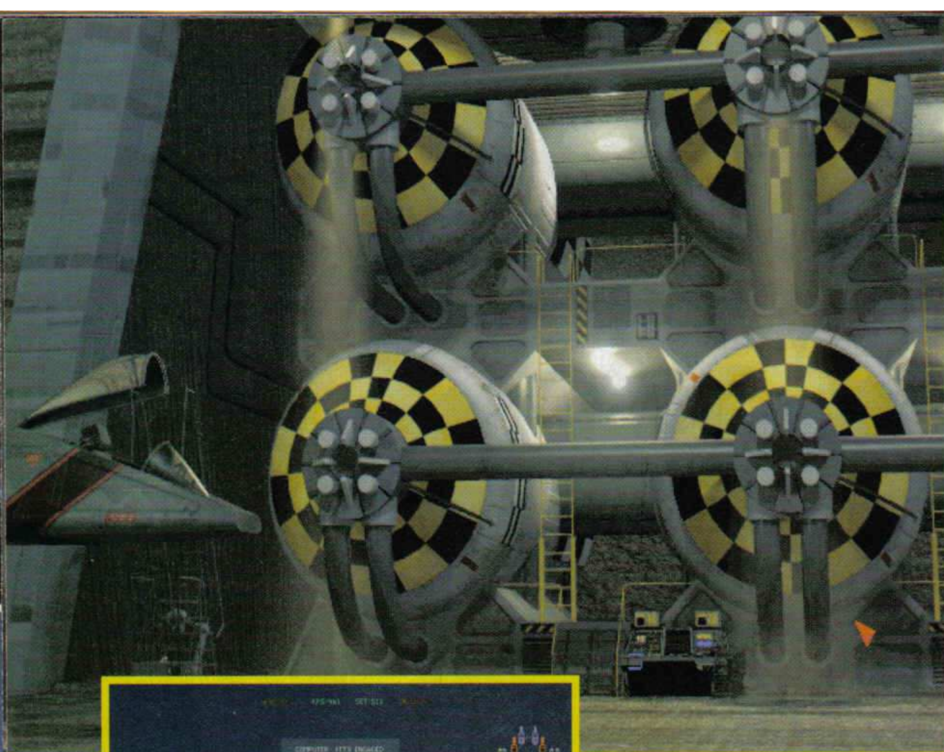
Do dyspozycji mamy cztery myśliwce oraz jeden bombowiec. Kilrathi dysponują identycznym wyposażeniem, więc walka nie należy do najłatwiejszych, szczególnie na wyższych poziomach trudności (wszystkich jest pięć). Przed każdą misją możemy wybrać statek, na którym chcemy lecieć i odpowiednio go uzbroić. Przedtem







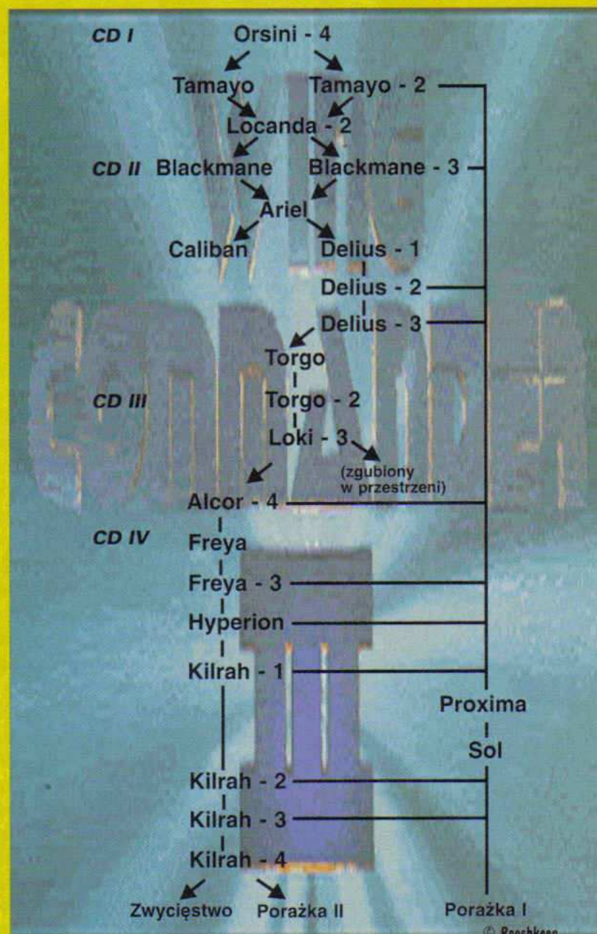








jednak należy wysłuchać odprawy i wybrać skrzydłowego – jest ich w sumie około sześciu, ponieważ przez większą część gry jeden fotel zostaje pusty, a w ostatniej misji zostaje już tylko jeden żywy wingman. Spodziewaj się też niemiłej niespodzianki ze strony kota. Skrzydłowym można wydawać polecenia, np. kazać zaatakować wybrany cel lub wrócić do bazy. W barze na lotniskowcu wisi tablica z ilością zestrzeleń – po kilku misjach Ty będziesz na pierwszym miejscu.



SŁOWO NA NIEDZIELĘ

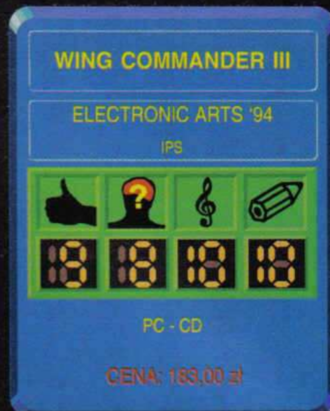
Po świecie chodzą plotki, że „Wing Commander III" to ostatnia część bestsellerowej serii. Ile w tym prawdy nie wie chyba sam Chris Roberts, ale mógłbym się założyć nawet o swojego joya, że ewentualny sequel sprzedawałby się w setkach tysięcy kopii. Przy obecnym pędzie ku zyskom nie jest wykluczone, że Origin zdecyduje się opracować kolejną część przygód pułkownika Blaira, a przynajmniej grę opartą na sprawdzonym już wątku (reklama z głowy!). Pozostaje tylko czekać i mieć nadzieję, że wysiłki projektantów pójdą w dobrą stronę i nie będziemy musieli grać w nędzny symulator dołączony do pełnometrażowego filmu. Przecież nie o to chodzi...

KILKA RAD DLA NIEWTAJEMÍNICZONYCH

1) Jeżeli masz szybki komputer (DX2-80 lub więcej), BARDZO szybką kartę graficzną (2-3 w teście) i chcesz grać w SVGA – jest to wtedy możliwe – wyłącz koniecznie widok kokpitu. Szybkość animacji wzrasta o 3-5 klatek na sekundę!

2) Nie zabijaj pilotów, którzy się katapultowali – nie jest to wliczane do ogólnego wyniku.

3) Jeżeli zależy Ci na dużej liczbie zestrzeleń, nie lataj z Maniacem – gościu zabija koty z prędkością światła. W trudnych misjach jest jednak nieoceniony (tak jak Billy w „Strike Commanderze")



4) Uważaj na Maniaca – facet ignoruje rozkaz powrotu do bazy mimo ciężkich uszkodzeń. W konsekwencji pod koniec gry możesz zostać bez możliwości wyboru skrzydłowego (co oznacza prawie pewną śmierć)

5) Oszczędzaj rakiety. Nie odpalaj wszystkich pocisków przy pierwszym punkcie nawigacyjnym, cel misji może znajdować się dalej, a wtedy szybkie zestrzelenie np. bombowców przenoszących torpedy to sprawa najważniejsza. Jeżeli w misji jest do zniszczenia krążownik, musisz lecieć Longbowem (4 torpedy) lub Thunderboltem (jedna torpeda – do tego trzeba mieć super timing).

6) Zanim polecisz na kolejną misję przejdź przez cały statek i rozmawiaj z każdym, kogo spotkasz. Ma to wpływ na dalszy przebieg akcji gry.

7) Trzymaj się na odległość od transportowców złapanych przez Kilrathi – ich detonatory mogą ciężko uszkodzić Twój myśliwiec.

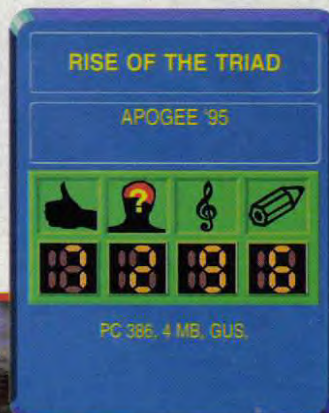
8) Pod koniec gry przy barze będą siedziały Flint i Rachel. Pod żadnym pozorem nie całuj Rachel – Flint nie będzie dostępna w dalszych misjach.

9) Ostatnia misja: MUSISZ uruchomić „cloaking device" ZANIM wlecisz do ostatniego punktu nawigacyjnego. Przedtem odpraw skrzydłowego do bazy. Kiedy już będziesz leciał w kanionie na Kilrah, nie wychylaj głowy aż zobaczysz koniec wąwozu. Kieruj się na krzyżyk wskazujący punkt nawigacyjny. Kiedy skończy się kanion, ukryj się ponownie i wyleć z niego. Teraz już tylko pozostaje zrzucić bombę i obejrzeć zakończenie.

COLONEL ROOSHKEEN

Rise of the Triad





Pojawiła się kolejna gra próbująca nawiązać do tradycji „DOOM-a". Tym razem stroną odpowiedzialną za zamieszanie jest Apogee – potentat rynku gier shareware, który z powodzeniem działa także w sferze produktów komercyjnych. Twórcy „Commandera Keena", „Raptora" i „Wacky Wheels" zaserwowali nam tym razem grę starającą się wnieść coś nowego do mającego już ponad rok gatunku (tak!) DOOM-owego i niestety nie udało im się to. Zazwyczaj staram się zauważać pozytywne strony gier, ale w przypadku „ROTT" jest ich niestety bardzo niewiele.

THAT'S NOT COOL

Apogee stanowiła połowę zespołu twórców epokowego Wolfensteina, a więc teoretycznie doświadczenie przemawia na ich korzyść. Kilka lat w przemyśle gier to morze czasu, ale chłopcy z Apogee chyba kilka razy się w nim podtopili, bo ich nowy produkt nie dorasta do pięt półtorarocznemu niedługo „DOOM-owi". Aż trudno uwierzyć, że gra zajmująca na dysku 8 MB (nieskompresowane shareware) wymaga do normalnej pracy 8 MB RAM – takiej rozrzutności w gospodarowaniu zasobami systemu nie powstydziliby się chyba nawet programiści Origin. Autorzy próbowali wytłumaczyć ten fakt dużo większym skomplikowaniem grafiki w stosunku do produktu ID, ale niestety nie widać tego absolutnie nigdzie (no, może z wyjątkiem wybuchów i rozbijania okien).

Przejdźmy do sedna sprawy – engine, czyli jak to poetycko określił agent konkurencji, „szkielet programowy" gry, to oczywiście duży krok w stosunku do „Wolfensteina". Szkoda tylko, że krok ten nie sięga nawet do połowy drogi między „Wolfem" a „DOOM-em". Trudno wyrokować, czy to nieudolność programistów, czy szybkie tempo powstawania projektu sprawiły, że absolutnie WSZYSTKIE ściany w grze łączą się ze sobą pod kątem prostym. Zamiast opracowywać sposób poruszania głową w górę i w dół (który w przeciwieństwie do „System Shock" przydaje się sporadycznie), można było zlikwidować wspomniane ograniczenie i dzięki temu zdecydowanie odróżnić „ROTT" od „Wolfa". Kolejne ograniczenie engine'u także kojarzy się z prekursorem wszystkich trójwymiarowych strzelanek – wszystkie ściany tworzące pomieszczenia mają taką samą wysokość. Nie doświadczymy zatem pogoni w ciasnych tunelach czy przeciskania się przez okna. Nic z tego.

Gra ma charakter wybitnie zręcznościowy. Jakiekolwiek strategie nie mają racji bytu – należy











wystrzelać wszystko jak najszybciej, a pomaga w tym nieskończona ilość amunicji przy strzelaniu z pistoletu i karabinu. Zdecydowana większość przeciwników uzbrojona jest w broń palną, co z miejsca wyklucza jakiekolwiek uniki. Każdy strzał to trafienie. Wrogowie spadają z pewnej wysokości i dają o tym znać głosem, ale element zaskoczenia tak świetnie uzyskany w „DOOM-ie" tutaj występuje w ilościach śladowych, a szkoda.

Totalnie bezsensowne jest umieszczenie metalowych krążków po których trzeba chodzić, a bardzo łatwo spaść. Nie dodaje to grze oryginalności, a stanowi przedmiot frustracji dla gracza. Bardzo cienko wygląda sprawa przeciwników – wszyscy są ludźmi, co oznacza zupełny brak urozmaicenia. „DOOM" wygrywa o pięć długości Barona.

THAT'S COOL!

„ROTT" ma także i dobre strony. Zdecydowanie najlepsze są eksplozje i rozkawałkowanie przeciwnika strzałem z bazooki z odległości kilku metrów. Po takim numerze należy się szybko otrząsnąć z kilogramów wnętrzności, które nas oblepiły. Super. Nie ukrywam, że lubię kiedy krew leje się gęsto, a „ROTT" zaspokaja moje „potrzeby" z nawiązką. Poziom krwistości można regulować, a nawet zabezpieczyć tę opcję hasłem (dzieciaki).

W grze występuje wiele cieszących oko detali – stoły, donice, krzesła, wszystkie można rozwalać. Strzelając do ściany widać zostające na niej ślady – to jest to! Podobają mi się też miażdżące kolumny, wirujące belki nabite ostrzami, wyskakujące z podłoża włócznie i tym podobne ustrojstwa. Rewelacyjnie zrobiony jest efekt rozbijania szyby, naprawdę warto to zobaczyć (można też „przebić" się przez szybę).

„Naszym zamiarem było uczynienie ROTT najlepszą grą multiplayer. Chyba się udało." – Joe Siegler, współautor. Jest w tym stwierdzeniu bardzo wiele prawdy. „Rise of the Triad" oferuje naprawdę imponujący zestaw opcji umilających grę w kilka osób (w sieci nawet w 11!). Wersja shareware nie obsługiwała UART-ów 8250, co w praktyce wykluczało grę po kablu RS, najtańszym substytucie sieci (dwuosobowej, hehe). W wersji pełnej nie ma już takich problemów, kosztuje to jednak blisko 100 zł. Odpada. Jeżeli ktoś zastanawia się nad ewentualnym kupnem/rejestracją „ROTT", zdecydowanie mu to odradzam. Nie ma to jak deathmatch w „DOOM II" na pierwszym levelu w 4 osoby. To się śni po nocach...

ROOSHKEEN



All Terrain Racing

Wyścigi samochodowe były już wydawane na wszystkie możliwe sposoby, wszystkie możliwe konfiguracje, typy widoku, realność symulacji, itd. Jednak firma Team 17 wydała kolejną grę tego typu. Chociaż firma ma świetną markę, nie udało im się niczego nowego wymyśleć jeżeli chodzi o sposób gry. Ich oryginalność jak zwykle polega na zrobieniu gry wprawdzie podobnej do innych produkcji, ale z taką grywalnością, że buty spadają.

Połowa tego sukcesu to grafika – wizerunki samochodów sprawiają faktycznie wrażenie brył, a nie zsuwających się ze względu na kiepski klej płaskich naklejek na ekran. Samochody poruszają się po rewelacyjnym tle – narysowanym starannie, ze szczegółami, tu coś stoi, tam coś leży, wszędzie się coś dzieje.

Druga połowa, to dopracowana do ostatniego bitu muzyka, grająca, świszcząca, przewijająca się przez grę – dawno nie słyszałem tak dopracowanych sampli.

No i trzecia połowa (wreszcie wszystko jest jasne! To nie jest jedna gra, ale półtorej, dlatego taka dobra!) zamykająca całość, to oczywiście grywalność. Gra się wspaniale. Startujesz i ścigasz się, kończysz wyścig i natychmiast chcesz jechać następny.

Możemy grać w trzech konfiguracjach:

Na jednego gracza – ścigamy się z komputerowymi przeciwnikami.

Na dwóch graczy – rodzaj pojedynku, punkt zyskuje ten kto wyprzedzi przeciwnika na tyle, aby wypadł poza obręb ekranu. Dodatkowe punkty otrzymuje się jeszcze za dojechanie pierwszym do mety. Wygrywa ten kto po zakończonym wyścigu ma najwięcej punktów.

Na wielu graczy – coś w rodzaju gry na dwóch graczy, z tą różnicą, że rozgrywamy ligę od trzech do sześciu graczy.

Po wyborze konfiguracji rozgrywki, musimy wybrać jeden z trzech terenów, po których przyjdzie nam się ścigać.

Teren sportowy, to szybkie tory. Wybudowane w pobliżu wybrzeża, w związku z czym można natknąć się gdzieniegdzie na piasek i wodę. Najlepszym wozem będzie Formula.

Teren kanionów charakteryzuje się poskręcanymi, skalistymi torami, które są dosyć niebezpieczne dla początkujących kierowców. Najlepiej wybrać Jeep-a 4x4, z napędem na cztery koła.

Teren leśny, położony w zaśnieżonych Alpach. Tory niebezpieczne ze względu na oblodzone nawierzchnie. Warto wybrać Hydra Buggy lub ewentualnie Jeep-a 4x4.

Do naszej dyspozycji są trzy samochody:

Jeep 4x4 – doskonały na trudne tereny. Jest całkiem niedrogi, co zwiększa możliwości zakupu dodatkowych urządzeń za zaoszczędzone pieniądze.

Hydra Buggy – samochód dobry na każdy rodzaj trasy. Warto na nim rozpocząć przyzwyczajać się do poszczególnych tras, nie za szybki, łatwy w prowadzeniu. Także niedrogi, aczkolwiek droższy od Jeep-a.

Formula Special – wspaniała sportowa maszyna, o aerodynamicznych kształtach. Doskonały na sportowych torach, kiepski na pozostałych. Najdroższy, ale i najtrudniejszy w kierowaniu. Osiąga największe prędkości i przyspieszenia.







To chyba tyle o samej grze.

NA ZAKOŃCZENIE KILKA WSKAZÓWEK

– Zanim rozpocznie się wyścig, nie dodawaj gazu dopóki nie zapali się zielone światło. W przeciwnym wypadku zostaniesz ukarany za falstart i ustawiony na końcu peletonu.

– Na zakrętach nie dodawaj gazu; wchodź w nie zdejmując wcześniej nogę z pedału przyspieszenia i dopiero jak będziesz wychodził z zakrętu użyj pełnej mocy.

– Nie baw się w zbieranie wszystkich dodatkowych przedmiotów na drodze. Skoncentruj się bardziej na samej drodze, a gadżety zbieraj przy okazji.

– W wersję pojedynkową wygrywasz zostawiając przeciwnika z tyłu, warto używać pocisków, aby zwiększyć jego szanse zostania z tyłu.

– Pieniądze raz są a raz ich nie ma, niektóre bajery warto kupić bardziej niż inne. Co Ci dadzą?

Skrzynia biegów – zwiększa przyspieszenie samochodu.
Silnik – zwiększa maksymalną prędkość.
Opony – zmniejszają poślizg, szczególnie ważne na zakrętach.
Osłona – zwiększa odporność na uszkodzenia od pocisków przeciwnika.

Powyższe usprawnienia działają stale, aż do uszkodzenia, ale niektóre działać będą tylko przez jeden wyścig, oto one:

POWER STEERING – doplacz do skręcania, nazwijmy go „kierownica ze wspomaganiem".

TURBO CHARGER – po prostu dopalacz.

POWER ASSISTED BRAKING – skraca drogę hamowania.

EMILUS

ALL TERRAIN RACING

TEAM 17 '95



AMIGA 1 MB



Genoa Audio Blitz 16+



Nie tak dawno mieliśmy okazję przyjrzeć się z bliska karcie muzycznej Gravis Ultrasound. Była to niewątpliwie karta bardzo wysokiej klasy. Stwierdziliśmy zatem, że warto by się także zapoznać z pojawiającymi się ostatnio na rynku nowoczesnym kartom klasy, powiedzmy średniej. Za taką można niewątpliwie uznać Audio Blitz 16+.

Karta ta jest zgodna ze standardem Sound Blaster Pro oraz Microsoft Sound System 2.0. Posiada wbudowane złącza dla napędu CD-ROM w trzech standardach (Panasonic, Sony/Genoa, Mitsumi). Co najciekawsze egzemplarz przez nas testowany (model A3400) posiadał syntezator Yamaha OPL 4 wykorzystujący uprzednio nagrane próbki dźwięku do generowania muzyki (jest to ta sama technologia, z której słynie Gravis).

Instalacja

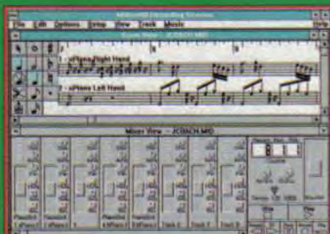
Zanim jednak byliśmy w stanie użyć naszych uszu do oceny karty, musieliśmy zatrudnić ręce, aby włożyć ją do komputera. Karta jest 16-bitowa, ale sama płytka nie jest zbyt długa, tak więc zainstalowanie jej w slocie na płycie głównej nie sprawia żadnych problemów. Musimy jeszcze tylko podłączyć kabelek od CD-ROM-u i ustawić parametry jego interfejsu za pomocą kilku zworek. Na szczęście pozostałe parametry karty ustawiane są wyłącznie programowo (tak więc jeśli nie będziemy podłączać napędu, to nawet nie będziemy musieli bawić się zworkami).

Na koniec pozostaje nam podłączenie głośników i ewentualnie źródeł dźwięku. Audio Blitz ma standardowy zestaw złącz, na który składają się Line In i Out, Speakers Out i Microphone In.

Krótkie oględziny karty ujawniły , iż składa się ona z dwóch części. Pierwsza z nich to karta podstawowa (A3300) zawierająca klasyczny syntezator OPL 3 spotykany w większości dzisiejszych kart muzycznych, zaś druga to mała płytka włożona w odpowiednie złącza (tak zwana daughterboard). Jest to moduł zawierający wspomniany wyżej syntezator OPL 4. Taka konstrukcja pozwala nam rozłożyć wydatki na kilka części – możemy bowiem najpierw kupić wersję A3300, a dopiero później ją rozszerzyć.

W pudełku znajdują się jeszcze dwie dyskietki. Zapisano na nich bardzo przyjemny program konfiguracyjny AB16 pozwalający ustawić wszystkie parametry karty, łącznie ze współczynnikami mieszania sygnałów. Dodatkowo otrzymujemy dwa programy służące do ustawiania głośności, jeden z nich jest rezydentny (Audio Blitz nie posiada niestety mechanicznego pokrętła regulacji wzmocnienia).





Na dyskietkach znajdują się poza tym programy muzyczne dla Windows – Midisoft Recording Session i Sound Impression, o nich za chwilę.

Słuchamy...

Testowanie rozpoczęliśmy oczywiście od gier. Audio Blitz zachowuje się tutaj jak klasyczna karta Sound Blaster Pro 16. Jakość dźwięku jest dobra, wbudowany mikser działa poprawnie. Cieszy też to, że jego parametry możemy ustawić bez potrzeby uruchamiania Windows, jak to dzieje się w wielu innych kartach. Denerwująca za to jest słaba współpraca programu do ustawiania głośności z większością gier, ale do tego inni producenci zdążyli już nas przyzwyczaić.

To że Audio Blitz zachowuje się tak, jak Sound Blaster Pro, oznacza jednakże też, że syntezator OPL4 po prostu się marnuje. Może on bowiem zostać wykorzystany jedynie przez grę potrafiącą bezpośrednio go obsłużyć. Audio Blitz jest jednak stosunkowo mało popularną kartą i jak do tej pory takiej gry nie udało nam się spotkać.



Windows

Zastanawiacie się zatem, jaki jest sens kupowania karty w wersji A3400... Otóż jest, bowiem syntezator ten może zostać w pełni wykorzystany we wszystkich programach w Windows. Programy te bowiem komunikują się z kartą muzyczną poprzez odpowiedni, dołączany do niej sterownik.

Tutaj dopiero możemy ocenić różnicę w odtwarzaniu plików MIDI pomiędzy zwykłym Sound Blasterem Pro, a Audio Blitz. W przypadku tego drugiego ich jakość jest dużo wyższa, przede wszystkim instrumenty brzmią znacznie bardziej naturalnie.

Oczywiście nie jest to Gravis tak więc nie mamy możliwości edycji próbek instrumentów, czy choćby ich wymiany. Do karty dołączono program – sekwencer MIDI Recording Session. Jest to jeden z najlepszych programów tego typu klasy popularnej (sprzedawany zresztą z wieloma kartami muzycznymi różnych producentów).

Drugim podarkiem, który otrzymujemy, jest Sound Impression – odgrywajka do plików muzycznych różnych formatów wyglądająca na ekranie jak domowy zestaw audio. Jej główną zaletą jest bardzo rozbudowany moduł obróbki plików WAV, co w przypadku tej karty może posłużyć już do czegoś więcej poza zabawą. Audio Blitz może bowiem nagrywać dźwięk 16-bitowy stereo z częstotliwościa 44 kHz.

Parametry techniczne :
GENOA AUDIO BLITZ 16+
A3300, A3400
Zgodność :
Adlib
Sound Blaster
Sound Blaster Pro
Microsoft Sound System 2.0
Kanał digitalizowany :
44 KHz, 16 bitowy, nagrywanie mono i stereo 16 i 8 bitowe
Syntezator :
Yamaha OPL 3
(max 20 instrumentów) (A3300)
Yamaha OPL 4
(max 24 instrumenty, wave table) (A3400)
Interfejsy CD-ROM :
Sony/Genoa,
Mitsumi,
Panasonic wejście CD-audio
Złącza :
Speaker Out
Line Out
Line In
Microphone In
Wzmacniacz :
4 waty na kanał

Ostatnią miłą cechą tej karty jest zgodność z Sound System 2.0 Microsoftu. Aby jednak móc z niej skorzystać (a chodzi tutaj głównie o takie rzeczy, jak możliwość wydawania poleceń głosem, czy też syntezę mowy), trzeba posiadać odpowiednie oprogramowanie, a tego nie otrzymujemy. Można je co prawda kupić oddzielnie, ale...

Podsumowując

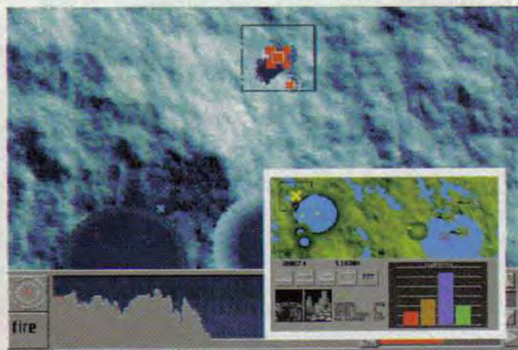
stwierdzamy, iż dla nas graczy najodpowiedniejsza jest karta w wersji podstawowej, czyli A3300. Jest to bowiem porządny odpowiednik Sound Blastera Pro 16 z kilkoma miłymi dodatkami. Wydawanie zaś pieniędzy na rozszerzenie A3400 będzie raczej niczym nie uzasadnioną rozrzutnością, chyba że planujemy korzystać z Windows

Alex&Gawron

1 Pole walki

2 The Big 3

Pole walki



Mimo minięcia paru wieków świat nie posunął się zasadniczo naprzód, jeśli chodzi o logikę postępowania jego władców. Ich obsesją było zdobycie absolutnej władzy oczywiście przez pognębienie pozostałych konkurentów. Bomby nuklearne latały więc nisko, co przy wyginięciu jaskółek mogło oznaczać deszcz, ale nie koniecznie.

Oczywiście dziwnym trafem jesteś jednym z władców państw toczących wyniszczającą wojnę. Masz ten komfort, że sam określasz liczbę wrogów (do 4) i ich stopień inteligencji (są dwa poziomy: Pentium – przeciwnik skrajnie głupi, często atakuje własną bazę; Motorola – błyskotliwa inteligencja, szybko dopada zamierzonych celów), chyba że grasz z drugim graczem.

Teraz musisz podjąć decyzję jak wydać posiadane pieniądze. Do kupienia masz 10 rodzajów broni ofensywnej od szybkich, ale kiepsko opancerzonych i mało ładownych samochodów zwiadowczych, do ciężkich i powolnych czołgów. Za broń defensywną służy mur, który możesz wznieść wokół naszej bazy. W dalszej części gry pieniądze, wpływające do kasy co turę, będziesz mógł spożyć na naprawy bazy i uszkodzonych pojazdów, jeśli te znajdą się w pobliżu bazy.

Teraz wystarczy już znaleźć niesfornego przeciwnika, kupić trochę pocisków i wyruszyć z wyprawą karną. Mogą nas po drodze spotkać przeszkody w postaci samolotów, którym niespodzianie coś wypadnie, czy innych pułapek losu, ale jak już wyjdziemy na strzał...

Wskazujemy cel, do którego oddamy salwę, sprawdzamy czy nasz zasięg umożliwia nam trafienie, wybieramy z naszego podręcznego arsenału niespodziankę, ustawiamy siłę ognia (?!) oraz kąt nachylenia lufy i... ŁUP! Pół biedy, gdy pocisk wystrzelimy, on doleci (albo i nie), rozwali, co trzeba (albo i nie) i mamy spokój (albo...). Zdarzają się jednak konstrukcje zwane nie wiedzieć czemu pociskami kierowanymi, przy czym kierowanie odbywa się myszą podczas lotu pocisku. Przyznam, że ten element zręcznościowy sprawił mi sporo kłopotu, gdyż mając strasznie rozklekotaną mysz cieszyłem się, jeśli nawet pocisk poleciał w kierunku przeciwnym do zamierzonego (mógł mnie przecież zabić).

W scenariuszu gry znajduje się także słabo zarysowany wątek ekonomiczny. Pieniądze jak już napisałem dostajesz co turę, ale okopując oddziały (co przy okazji uodparnia je na ostrzał) możesz znaleźć coś przydatnego z ekonomicznego punktu widzenia. Równie pożyteczne mogą być zrzuty, pojawiające się od czasu do czasu na planszy, o ile przeciwnik nie okaże się szybszy i nie zgarnie ich przed Tobą.

„Pole walki" należy do kategorii najprostszych strategii, stanowiąc ciekawą propozycję dla tych, których myślenie przez całą grę męczy, a nie mają czym zająć rąk. Prosta grafika, ładnie przewijana mapa, przyzwoite muzyka i efekty dźwiękowe, to chyba najkrótsza charakterystyka tej gry.

Sir Haszak

Producent: Mirage
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których chadza: Amiga

The Big 3

Druga Wojna Światowa to ulubiony temat twórców gier strategicznych. Gra „THE BIG 3" jest kolejną strategią „dziejącą się" w tym okresie, a zarazem kolejnym przykładem potwierdzającym powyższą regułę..

Czymże to BIG 3 wyróżnia się od innych? W zasadzie niczym nowym: działa pod Windows, wobec czego wymaga średniej ilości pamięci; szatę graficzną ma taką sobie, ale nie to jest najważniejsze w strategiach; fabuła też jakby oklepana – II Wojna Światowa...

Zanim rozpoczniemy walkę, będziemy musieli dokonać wyboru: który okres wojny nas interesuje i po której stronie będziemy walczyć. Tu do naszej dyspozycji zostaje oddana szeroka paleta możliwości. O ile strony prowadzące wojnę są, jak tytuł wskazuje, trzy (Axis, Allies, Soviet), o tyle wojnę podzielono na 12 gotowych scenariuszy. Dowolną liczbę nowych możemy sobie przygotować sami, używając edytora scenariuszy. Dowodzić możemy dowolną z trzech stron, jednak w granicach rozsądku – amerykanie nie mogą zaatakować rosjan i wyprostować biegu historii, niezależnie od tego jak wielką mamy na to ochotę.

Gra rozgrywana jest na mapie Europy z północnym kawałkiem Afryki. Ogranicza to działania wojenne do trzech frontów: zachodniego (Niemcy kontra Alianci), afrykańskiego (Niemcy kontra Alianci) i wschodniego (Niemcy kontra Związek Radziecki). Oczywiście jak to w strategiach bywa rozgrywka toczy się w ustalonych sezonowych turach (tu sezon to pora roku), które dzielą się na etapy (przydzielenie punktów ruchu, ustalenie strategii frontu, wykonanie ruchów, walki, budowa nowych jednostek, transport i podsumowanie tury).

Po zakończeniu każdej tury podliczane są tzw. Punkty Zwycięstwa, zależne od liczby zdobytych stolic, okręgów przemysłowych i posiadania Kanału Sueskiego. Po ostatniej turze przewidzianej w scenariuszu, wygrywa ta strona, która zdobyła największą liczbę Punktów Zwycięstwa.

Gra jako strategia należy do tych prostych, łatwych i przyjemnych. Biorąc pod uwagę fakt, że II Wojna Światowa jest chyba najbardziej, zaraz po bitwie pod Grunwaldem, znanym okresem zawieruchy wojennej, spokojnie można powiedzieć, że każdy będzie z wypiekami na twarzy śledził poczynania swoich wojaków na froncie – zwłaszcza, w przypadku gdy Niemcami uda mu się podbić Związek Radziecki!





Na zakończenie podam kilka drobnych wskazówek taktycznych: ofensywa ZSRR najlepsza jest na zimę, siła Niemiec tkwi w przemyśle i wojnie błyskawicznej, Alianci bez Amerykanów to jak materac bez powietrza, staraj się odciąć linie zaopatrzenia od jednostek wroga które zostaną wówczas automatycznie wyeliminowane, zanim zaatakujesz zobacz jakie masz szanse na zwycięstwo.

EMILUS

Producent: Allience Interactive Software
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi: PC 386, Windows

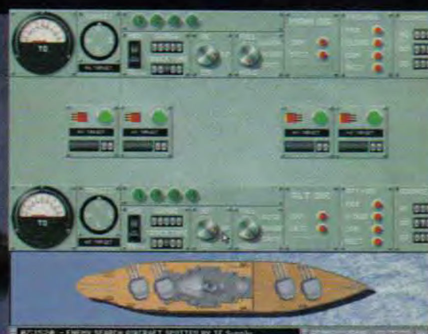
3 Great Naval Battles
4 Stalingrad

VOLUME 3: FURRY IN THE PACIFIC 1941 – 1944

Niestety, SSI siadło na laurach. Abstrahując od faktu, że seria „GNB" jest znakomita, można się jednak było zdobyć na coś więcej, niż tylko kosmetyczne poprawki plus nowe scenariusze. Co nie zmienia faktu, że gra się przyjemnie.

Stajesz się dowódcą floty lub przejąć dowodzenie poszczególnym okrętem. Na każdym z nich możesz zająć się nawigacją, obsługą artylerii głównej i mniejszej, wyrzutni torpedowych, likwidacją uszkodzeń i pożarów, przeprowadzeniem operacji lotniczych oraz oglądaniem widoku dookoła statku, co przedstawione jest w stylu ciekawym, acz cokolwiek nieświeżym. działalność za losy walki. Przy tym wszystkim gra się asekurancko, strata dużego okrętu ma poważne konsekwencje nie tylko dla bitwy, ale i całej wojny.

W stosunku do poprzednich części zauważyliśmy w grze tylko 2 zmiany: zamiast szczątkowej obsługi działań naziemnych pojawia się możliwość kierowania łodziami podwodnymi, a na



Great Naval Battles

Stanów Zjednoczonych lub Japonii w trakcie wojny na Pacyfiku. Twoje zadanie jest określone (20 misji do wyboru, w tym sytuacje hipotetyczne), zaś wynik starcia zależeć będzie od ilości zdobytych punktów zwycięstwa – co oznacza liczbę zatopionych bądź uszkodzonych statków i samolotów.

Tym co nie znają tej serii, przypomnijmy – potęga „GNB" polega na niezwykle drobiazgowej i pełnej symulacji zdarzeń. Grasz w czasie rzeczywistym. Możesz kierować całym zgrupowaniem

Każde z wymienionych stanowisk można obsługiwać samodzielnie bądź zdać się na komputer. Zresztą wszystkiego nie sposób kontrolować, skoro można wyrychtować każde działo oddzielnie czy kierować każdą ekipą ratowniczą.

Gra dobrze oddaje strategiczne niuanse wojny na Pacyfiku – rozpoczyna się era lotniskowców i to one są najcenniejsze i najgroźniejsze, ale w dalszym ciągu pancerniki są potężne i w niektórych scenariuszach to na nich spoczywa odpowie-

mostku można uzyskać podgląd sytuacji dookoła okrętu.

Grafika gry jest na wysokim poziomie: SVGA, zamiast zdjęć tym razem są bardzo ładne grafiki. Nie gorzej jest z muzyką. Szkoda, że całość, zgodnie z nową polityką SSI (i nie tylko, inne firmy też tak robią) ukazała się wyłącznie w wersji CD-ROM, co nie było konieczne, bo gra zajmuje raptem około 18 MB miejsca.

Alex & Gawron

Producent: SSI
Rok: 1995



Komputery, na których bangla: PC 386 4 MB CD-ROM; GUS

PODOBNE:

Great Naval Battles vol. 1 i 2 – inne scenariusze, poza tym bez zmian

Carriers at War vol. 1 i 2- ta sama wojna, w pełniejszym ujęciu, z uwzględnieniem zdarzeń na lądzie, mniej złożona w obsłudze.

STALINGRAD

Pierwszy i ostatni raz w III Rzeszy oficjalnie obchodzono żałobę po utracie armii – 6 armii feldmarszałka Paulusa. Wcześniej klęsk właściwie nie było, później było tak wiele, że trzeba było to kryć stwierdzeniami o kolejnych planowych odwrotach na z góry upatrzone pozycje.



W grze „Stalingrad", szóstej części serii „V for Victory", mamy szansę powalczyć w tej przełomowej bitwie dając Niemcom powód do żałoby lub otwierając im drogę do pól naftowych Morza Kaspijskiego. W porównaniu z pierwszymi częściami, wydawanymi przez firmę Three-Sixty, zaszło w grze parę zmian. Całość organizacją i wyglądem nawiązuje jednak do wcześniejszych tytułów.

Nie zmieniła się organizacja scenariuszy. Nadal mamy do wyboru kilka o zróżnicowanym stopniu trudności i różnej czasochłonności (od 4 do 50 godzin). Mimo konieczności spędzenia 5 godzin nad najprostszym scenariuszem, jest on rzeczywiście banalny i doświadczeni stratedzy zakończą go w czasie niemal połowę krótszym. Ostatni scenariusz, przedstawiający całą bitwę, swą złożonością powinien zadowolić najwybredniejszych. Także tych ortodoksyjnie uznających wyższość planszowych gier wojennych.



Wzorem poprzednich części gra uwzględnia różnorakie czynniki wpływające na postawę oddziałów podczas walki (pogoda, ukształtowanie terenu, zmęczenie, morale itp.). Do bogactwa opcji znanych z pierwszych czterech części „V4V" autorzy dodali dwie operacje lotnicze: zrzuty zaopatrzenia i rozpoznanie. Ujęli za to sumowanie siły jednostek znajdujących się na danym heksie, czego mi brakowało. Zreorganizowano też menu przenosząc część opcji do paska ikon znajdującego nad mapą. Przyznam, że jakkolwiek początkowo rozwiązanie to nie podobało mi się za bardzo (menu poprzednie, może nienajwygodniejsze, miało swą logikę), to jednak szybko się do niego przekonałem. Dzięki temu rozwiązaniu gracz otrzymuje szybki dostęp do rozmieszczenia oddziałów na mapie, kalendarium operacji, celów do opanowania, podglądu warunków pogodowych, planowania operacji lotniczych. Dodano także ikonę ułatwiającą orientację w przyporządkowaniu jednostek.



Kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy, jakimi z pewnością jest „Stalingrad", opatrzone zostały kolorową, starannie wydaną instrukcją (w języku angielskim) nie tylko opisującą samą grę, ale również próbującą (dość udanie zresztą) oddać atmosferę bitwy prezentując sprzęt w niej użyto oraz archiwalne zdjęcia wykonane pod Stalingradem. W to trzeba zagrać.

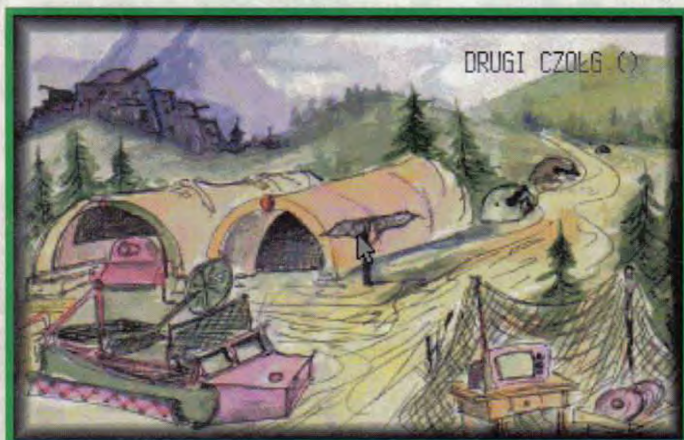
Sir Haszak

Producent: Avalon Hill
Rok produkcji: 1994
Dealer: Digital Multimedia Group
Cena: 200 zł
Komputery, na których chadza: PC 386, CD-ROM (potrzebny jedynie do instalacji), 8 MB, zalecane PC 486



Jest taktycznie

DIGITAL WARRIORS





To jest nasz program działania



Uciekamy przed przeciwnikiwm za winkiel,



zostawiamy minę i ...



... czekamy na efekty,



które nie pozostawiają cienia wątpliwości, kto tu rządzi.

Dawno, dawno temu, kiedy jeszcze nikt nie myślał o wydawaniu Top Secret, wymyślono wojny rdzeniowe – pojedynki dwóch programów, umieszczonych w wyimaginowanej pamięci wyimaginowanego komputera. Pisaliśmy o nich w numerze 4/93. Programy pisze się w specjalnym języku Redcode, potem wypuszcza się je na arenę, gdzie harcują pod kontrolą MARSA – aż jeden z nich ulegnie uszkodzeniu. Wojny rdzeniowe są jednak dość ograniczone – i po kilkunastu godzinach jasnym się staje, że skonstruowanie naprawdę dobrego wojownika jest niemożliwe. Chciałoby się dysponować czymś bardziej rozbudowanym, dającym większe możliwości – a równocześnie bardziej spektakularnym.

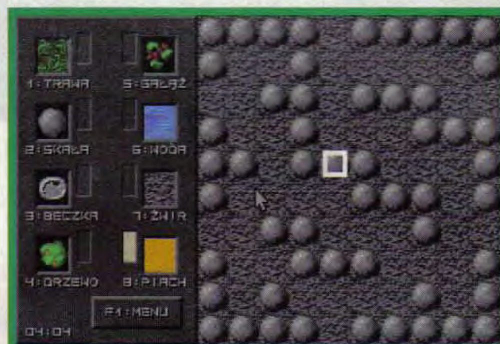
Takie są założenia gry „Digital Warriors", wydanej przez xland. Pomijając legendę zafundowaną nam przez autorów – dostajemy do swojej dyspozycji czołg, język programowania i huzia – na dzikie pola! Przeciwko nam będą walczyć inne czołgi, wyposażone w inne programy, a wszystko będzie się odbywać na planszy 10*10, na której poustawiać można różne przeszkody – skały, drzewa, rzeki – wpływające na zachowanie czołgu, efekty jego działań i widoczność.

Język którym mamy się posługiwać jest stosunkowo prosty – widać, że jego twórcy zapatrzyli się w asemblera Z80 lub jego następców (czyli rodziny 80x86). Mamy możliwość wywoływania podprogramów, skoków, badania warunków pozwalających na śledzenie otoczenia, istnieją także przerwania wywoływane przez zdarzenie zewnętrzne – np. falę dźwiękową strzału przeciwnika albo sygnał jego radaru. Wszystko razem daje szerokie możliwości, wyraźnie większe niż to było w przypadku Redcode. Samo działanie czołgu i jego pokładowego komputera jest bardzo sensowne – komputer działa „nieskończenie szybko", wykonywanie jego programu jest natychmiastowe – ale każda akcja czołgu – ruch do przodu, zakręt, obrócenie wieży, postawienie miny czy zasieków, strzał – wymaga jednej tury czasu.

Na początek mamy do swojej dyspozycji kilka scenariuszy, w których na poligonie znajduje się już gotowy przeciwnik. Naszym zadaniem jest takie oprogramowanie czołgu, żeby zwyciężał jeśli nie za każdym razem (co bywa niemożliwe), to przynajmniej w większości przypadków. Kiedy już przejdziemy przez wszystkie te scenariusze... No cóż, wtedy nie pozostaje nam nic innego, jak zacząć pisać własne superprogramy, zachowujące się doskonale w określonych warunkach. Według wszelkich znaków na niebie i ziemi nie da napisać programu uniwersalnego, który by dawał sobie radę świetnie w każdych warunkach – inaczej należy postępować na otwartej przestrzeni, inaczej w lesie, a jeszcze inaczej w labiryncie skał.

Całość opatrzona jest nieco manieryczną, ale sympatyczną grafiką, muzyką grającą w tle i efektami dźwiękowymi w postaci zgrzytów gąsienic i wybuchów. Przyznam szczerze – niemalże rzuciłem się na tę grę, bo sam myślałem o napisaniu czegoś podobnego w zeszłym roku. Niestety, po jakimś czasie mój zapał się skończył.

Okazało się niestety, że o ile twórcom gry udało się ominąć sporą część ograniczeń, które znajdowały się w Redcode, ich język (i zasady gry) wprowadzają nowe ograniczenia, uniemożliwiające pełną satysfakcję. Po pierwsze – „procesor" naszego czołgu ma tylko 7 rejestrów i nie potrafi adresować pamięci – toteż nie można używać zmiennych, które wzbogaciłyby arsenał możliwych zachowań czołgu. Po drugie – pole walki ma wymiary 10*10 – to strasznie mało. W efekcie bardzo szybko ma się wrażenie osiągnięcia kresu możliwości zarówno programu gry, jak i własnych programów – a przecież założeniem „Digital Warriors" było właśnie zniesienie ograniczeń!



Dodatkowo gra wyposażona jest w bardzo niewygodny edytor (okazało się, że szybciej jest wyjść do DOS-u, uruchomić Borland Pascala, skorzystać z wbudowanego tam edytora i wrócić do gry, niż poprawiać program bezpośrednio w niej). Strasznie brakuje opcji kopiowania bloków, na ekranie widać bardzo małą część programu, a i nie brak błędów (przy kursorze ustawionym na końcu lini zdarza się, że ENTER powoduje jej przesunięcie w dół i wstawienie nowej – ale nad linią, a nie pod).

Brakuje mi również opcji kończenia pojedynku po określonej liczbie kroków (lub czasie trwania) – często zdarza się, że pojedynek nie kończy się niczyim zwycięstwem, np. wtedy, gdy oba czołgi zaklinują się między skałami. Żeby to sprawdzić trzeba siedzieć przy monitorze – co przy walce składającej się z kilkunastu pojedynków nie jest żadną frajdą.

Ogólnie rzecz biorąc – gra jest fajna, ale trochę niedopracowana. Przydałoby się kilka poprawek, a wtedy mógłby to być hit.

Borek

Producent: xland
Rok produkcji: 1995
Cena: 28,50 zł
Komputery: PC AT i lepiej

1 Digital Warriors
2 Championship Manager
3 Rise of the West

Championship Manager – Italia '95

Są firmy, dążące do uatrakcyjnienia menedżerów piłkarskich poprzez wprowadzenie grafiki. Ostatnim Mohikaninem, przedkładającym zdecydowanie wymowność tekstu nad wymowność obrazu, jest firma Domark.

Jej najnowszy produkt, menedżer ligi włoskiej, niemal niczym nie różni się od tego sprzed trzech lat. Jedynie monochromatyczna ilustracja w tle menu zastąpiona została kolorową. Zmieniły się również składy grających drużyn i sama liga, będąca przedmiotem zainteresowania (dotąd zajmowano się ligą angielską).

Po kilku tygodniach rozruchu i sprawdzeniu piłkarzy (bowiem prócz stałych współczynników miarą siły gry są także oceny wystawiane po każdym meczu) zaczynamy rozgrywki ligowe i pucharowe (Puchar Mistrzów wedle reguł sprzed dwóch lat – Liga Mistrzów, ale zwycięstwa za 2 pkt). Przedtem musimy sfinalizować transfery zawodników krajowych i zagranicznych, ponieważ czas na to jest ściśle określony (należy przy tym pamiętać, iż w meczu może wystąpić tylko 3 cudzoziemców).

Sam mecz nie prezentuje się rewelacyjnie: mamy słupki ukazujące stopień zaangażowania poszczególnych formacji w walkę na boisku, wskaźnik, która z drużyn obecnie jest przy piłce, licznik sytuacji podbramkowych i oczywiście tablicę wyników. W każdej chwili możemy dokonać zmian w ustawieniu graczy, a w przerwie widzimy ocenę gry każdego z nich, co ułatwia odwołanie najsłabszych z boiska.

Do wyboru mamy drużyny włoskiej Serie A i Serie B. Stając się trenerem któregoś z klubów na początek można rozegrać szereg meczów kontrolnych w tygodniach poprzedzających rozpoczęcie sezonu dobierając sobie rywali spośród wszystkich drużyn europejskich. Wierność odtworzenia ich składów pozostawia jednak sporo do życzenia, gdyż nie zawierają one nazwisk, a jedynie pozycje danych zawodników (np. lewoskrzydłowy obrońca z nr 2), co znacznie zmniejsza atrakcyjność meczów.

Wszystko, co dzieje się w grze przekazywane jest tekstem. Niedobory graficzne starano się zrekompensować liczbą opcji i statystyk. I rzeczywiście pod tym względem program wygląda całkiem nieźle. Podgląd przyszłych spotkań, statystyki najlepszych strzelców, zawodników najgorzej zachowujących się na boisku, wybory na zawodnika i trenera miesiąca to tylko niewielka część danych, które możemy podejrzeć lub wydrukować (!) uprzyjemniając sobie w ten sposób grę. Ceną za to jest powolność programu, który po każdej kolejce spotkań przetrzymuje nas chwilę przed monitorem generując rezultaty.

Pomimo wszystko z grą „Championship Manager – Italia '95" można spędzić w emocjonujący sposób sporo czasu, mając nadzieję, iż zbliżający się wielkimi krokami „Championship Manager II" uniknie mankamentów swego poprzednika.

Sir Haszak

Producent: Domark
Rok produkcji: 1994
Komputery, na które chodzi: PC 386





Rise of the West

Średniowiecze stanowiło początek okresu kształtowania się państw europejskich. W „Rise of the West" przenosimy się w ten mroczny okres.

Mamy tu wszystko, co trzeba: nawracanie na odpowiednią wiarę, wybuchy powstań heretyckich, przechodzenie całych prowincji na inny język, narzucony przez najeźdźców, wojny, dbałość o ekonomię państwa i dyplomację. Wszystko z zachowaniem właściwych proporcji: jeśli zająłeś ziemie władcy katolickiego – przyłączenie go do Twego państwa zatwierdzić musi zjazd królów, którzy zagłosują na tak lub nie; jeśli łupem padła kraina pogańska, wystarczy, że ją schrystianizujesz i już jest Twoja.

Polityka, jaką prowadzisz, zależy od wielu czynników. Najważniejsze są zdolności panującego króla wyrażone w trzech kategoriach: wojsko, administracja i dyplomacja. Jeśli jesteś silny wojskowo łatwiej Ci będzie zwołać pod broń armię, napaść wroga czy obronić się. Umiejętności administracyjne przydadzą Ci się przy uśmierzaniu buntów socjalnych i podnoszeniu poziomu życia mieszkańców podległych Ci prowincji (co wiąże się z wielkością wpływów z tytułu podatków).

Zdolności dyplomatyczne pozwolą na łatwiejsze nawiązywanie kontaktów z prowincjami ościennymi, co zazwyczaj jest wstępem do ich zagarnięcia, a także zwiększą Twój wpływ na sprawy ogólnoeuropejskie podczas głosowań komu jakie zagarnięte tereny przyznać (w ten sposób wychowujesz sobie przyjaciół i stwarzasz wrogów). Drugim czynnikiem wpływającym na politykę są relacje z sąsiadami. Wiadomo, że atakować trzeba silniejszego, zwłaszcza gdy ma on problemy na innych granicach i nie robić sobie kilku wrogów naraz (jeśli już nie mamy gdzie atakować napadamy na kraje pogańskie, zazwyczaj słabe i nie zorganizowane).

Uatrakcyjnieniu gry służą specjalne karty. Dzięki nim możemy próbować zamordować zbyt utalentowanego monarchę ościennego państwa, zagarnąć jakieś ziemie na mocy powiązań dynastycznych, wzmocnić siłę obronną lub napastniczą kraju, doprowadzić do anulowania praw ościennego władcy do naszej prowincji, uzyskać dodatkowe głosy na zjeździe królów itp. Walory gry podnoszą również mapy statystyczne obrazujące rozmieszczenie wyznawców danej religii, gęstości zaludnienia, języka urzędowego, rozmieszczenia fortów i wojsk, socjalnego stanu prowincji. Są również zestawienia porównujące istniejące mocarstwa w kilku kategoriach.

„Rise of the West" ma kilka wad, z których największymi są powolność i brak możliwość zapisu gry w dowolnym jej momencie. Mimo tego warto ją zobaczyć. Mała rzecz, a cieszy.

Sir Haszak

Producent: Greg Goheen
Rok produkcji: 1994
Komputer, na którym pędzi: PC 386, Windows

Jest taktycznie

Titan's Legacy

Val Harris odniósł upragnione zwycięstwo nad TITAN-NET-em i stanąwszy na czele państwa zaczął wprowadzać demokrację. Szło mu to średnio sprawnie, bowiem Druillanie przywykli do centralnego kierowania państwem, urzędnicy państwowi i politycy byli skorumpowani, a w dodatku opozycja stała się silniejsza i opanowała media. W końcu najbliżsi współpracownicy Val Harrisa i on sam zostali obwołani heretykami (ten zaszczytny tytuł przysługiwał zwolennikom demokracji), oskarżeni o wszystkie możliwe grzechy od zdrady i malwersacji finansowych począwszy, a na przechodzeniu przez jezdnię na niewłaściwym świetle skończywszy. Trafili do więzienia z wyjątkiem kilku, którym udało się zbiec i rozpocząć organizację oporu.

Tak, to już piąte spotkanie z systemem lansowanym przez firmę Blue Byte. Spotkanie może średnio przyjemne, bo „Titan's Legacy" nie są niezależną grą, a jedynie nakładką, więc chodzą tylko i wyłącznie z „Battle Isle II".

Na szczęście kolejny sequel „Battle Isle'a" nie wygląda tak żałośnie jak „Battle Isle '93". Autorzy nie tylko dodali z górą ćwierć setki scenariuszy i parę rodzajów broni, ale także całkiem nowe sposoby uczestnictwa w grze kilku graczy.

O co chodzi?

Tym, którzy nie zetknęli się jeszcze z tą grą pragnę streścić, na czym ona polega (wytrawni stratedzy mogą ten akapit spokojnie pominąć). Otóż mamy armię złożoną z robotów, wozów pancernych, czołgów, pojazdów zwiadowczych, pojazdów zaopatrzeniowych, statków i samolotów. Podobnie wyposażony jest przeciwnik bądź przeciwnicy, z tą wszakże różnicą, że dziwnym trafem mają oni lepszy sprzęt i w większej ilości. Pokonując wroga przechodzimy do następnej bitwy otrzymując kod dostępu. I tak aż do końca kampanii. Grę możemy sobie urozmaicić ograniczeniem widoczności na mapie do pola widzenia naszych jednostek, walką w sojuszu z jakimś komputerowym graczem oraz wektorowymi wstawkami animowanymi ilustrującymi przebieg poszczególnych starć.

Wydaje się to może monotonne, ale mnie zajęło na długo, mimo dość niskiej inteligencji przeciwników sterowanych przez komputer.

W starym ciele stary duch?

Patrząc na interfejs użytkownika można zauważyć, iż poza wprowadzeniem nowego podglądu mapy strategicznej niewiele się zmieniło. Niestety nie zmieniło się w większości podejście autorów do tematu: nadal sporo rzeźnickich scenariuszy, w których cała sztuka polega na zmieceniu z powierzchni ziemi liczniejszych i lepiej wyekwipowanych wojsk przeciwnika. Walka znów ogranicza się do zręcznej obrony i wyrabiania doświadczenia jednostkom, dzięki czemu później koszą przeciwników na zawołanie. W tym kontekście sporym zaskoczeniem był dla mnie pierwszy scenariusz – początek powstania: mamy 3 jednostki (wszystkie lekkie, jedna bezbronna), otoczone zewsząd oddziałami przeciwnika i rozkaz zdobycia czegoś tam. Na pierwszy rzut oka albo się śmiać, albo powiesić. Okazało się, że rozwiązaniem tej łamigłówki jest łańcuszek szczęścia: trzeba dopaść neutralnej bazy, by zdobyć poduszkowce. Używając ich dotrzeć do bazy, w której ukryte są helikoptery, te z kolei wiozą nas do łodzi podwodnych, łodzie podwodne dowożą nas do bazy, a helikoptery wiążą przeciwnika jak najdalej od miejsca akcji. Przyznam, że pięknie to sobie wymyślili stratedzy z Blue Byte'a, ale tak proste jest to tylko na papierze. I dobrze. Jedyną wadą tego rozwiązania jest jedna, jedynie słuszna ścieżka postępowania, co przypomina kiepską przygodówkę. Jak zwykle wybrzydzam.

Dodano trochę uzbrojenia. Pojawiły się: działo samobieżne, czołg ciężki (Samurai 3), transportowiec szturmowy, działo przeciwlotnicze i rakieta ziemia-ziemia.

Cały sprzęt, z wyjątkiem rakiety, właściwie ginie wśród pojazdów z poprzedniej części gry. Tylko rakieta odznacza się znacznym wpływem na losy bitew, co niekoniecznie jest korzystne. Ma ona bowiem niesamowity zasięg (do 20 heksów), dzięki czemu szybko nabiera doświadczenia, a później możemy w celach możemy przebierać jak w ulęgałkach. Nie muszę chyba pisać, że wtedy każde trafienie oznacza koniec zabawy w wojnę dla jednej z jednostek przeciwnika. Używając tej broni zawsze miałem wrażenie, że jest to chwyt poniżej pasa (o ile komputer ma pas).

W niewielkim stopniu na strategię ma wpływ wprowadzenie wyboru nowej mapy, na której sami definiujemy sobie cele (zniszczenie kwatery głównej, kwatery głównej i wszystkich oddziałów przeciwnika lub tylko wszystkich oddziałów przeciwnika), nie biorąc udziału w kampanii (dla misji kampanijnych cele są z góry określone). I tak zazwyczaj wykańcza się najpierw wraże wojska, a później zajmuje siedzibę dowództwa. Same mapy wyglądają równie atrakcyjnie jak w części pierwszej.

Jak człowiek z człowiekiem

Prawdziwą nowością są jednak nowe możliwości rozgrywania pojedynków między ludźmi. Owszem, w poprzedniej części też mogło walczyć ze sobą dwóch graczy, ale to nie to, co teraz.

„Titan's Legacy" możemy zainstalować w sieci, dzięki czemu boje może prowadzić równocześnie do sześciu graczy. Pozwala to na przesyłanie komunikatów współgrającym, w których będziemy informować sojuszników zbliżającym się zagrożeniu lub informować przeciwników, co za chwilę z nimi zrobimy oraz całkiem na nowo spojrzeć na instytucję sojusznika (scenariusze przewidują alianse). Podczas zwykłej kampanii sojusznicy mogli być traktowani tylko jako chłopcy do bicia, bo prędzej czy później (a zazwyczaj prędzej) zostawali rozjechani.

Na okoliczność kilkuosobowych zmagań autorzy przygotowali dziesięć scenariuszy dla 2-6 osób. Przyznam, że niektóre są potężne i przejście ich zajmuje







1 Titan's Legacy





znacznie więcej czasu niż zwykłego scenariusza kampanijnego. Oczywiście z braku partnerów można w nie grać z komputerem.

Dla tych, którzy z różnych względów dostępu do sieci nie mają, a chcą pograć z partnerem tanio (nie przez modem) i bez mimowolnego szpiegowania (bez patrzenia przez ramię) autorzy zaproponowali tryb gry zwany TURNAMENT. Gracz pierwszy wykonuje swe ruchy, zatwierdza koniec swej tury i w tym momencie komputer zapisuje stan gry. Jednak nie w zwykłym savegame'ie, ale w specjalnym pliku mniej narażonym na ingerencję różnych trainerów. W ten sposób szanse są wyrównane, plik przechodzi do przeciwnika, który może obmyślać ripostę nawet przez parę dni, zanim przekaże ją graczowi pierwszemu. Wygląda to na turniej korespondencyjny, ale gdy nie można spotkać się w jednym miejscu o jednym czasie (a gra on-line wymaga wielogodzinnych zmagań) bywa bardzo wygodne.

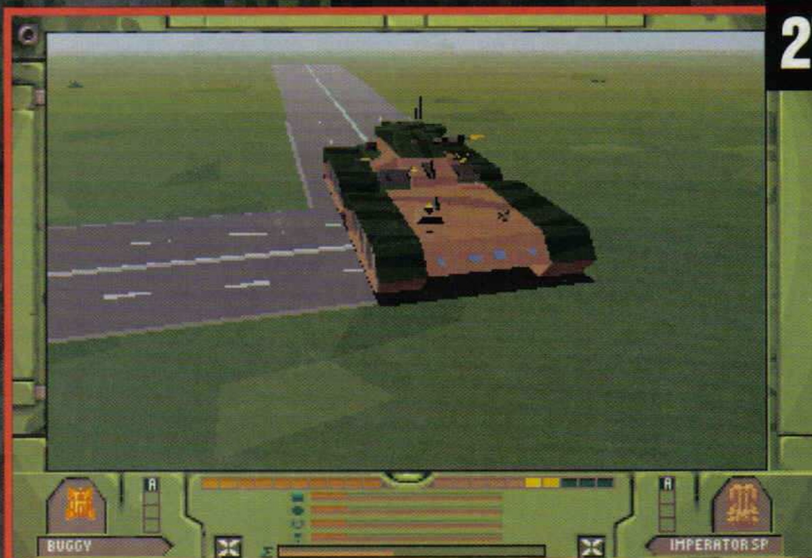
Czy warto?

Nie powiem żeby „Titan's Legacy" mnie zachwycił. Zgadzam się, że jest sporo armatniego mięsa, po którym można się przejechać czołgami. Zgadzam się, że 26 nowych scenariuszy to nie byle co i gracz ma gwarantowane zajęcie minimum na dwa tygodnie. Zgadzam się, że jeśli ktoś ma sieć i kolegów skłonnych poświęcić nieco czasu, to gra „Titan's Legacy" jest świetna. Ale z drugiej strony pomysł ma już rok i gra mogłaby zacząć żyć własnym życiem, tak jak „Warlords II" czy „Front Lines", do których prócz scenariuszy wypuszczono edytor plansz (w tej drugiej grze był zainstalowany). Trzeba tylko chcieć, a z dotychczasowej polityki Blue Byte'a ta chęć nie wynika.

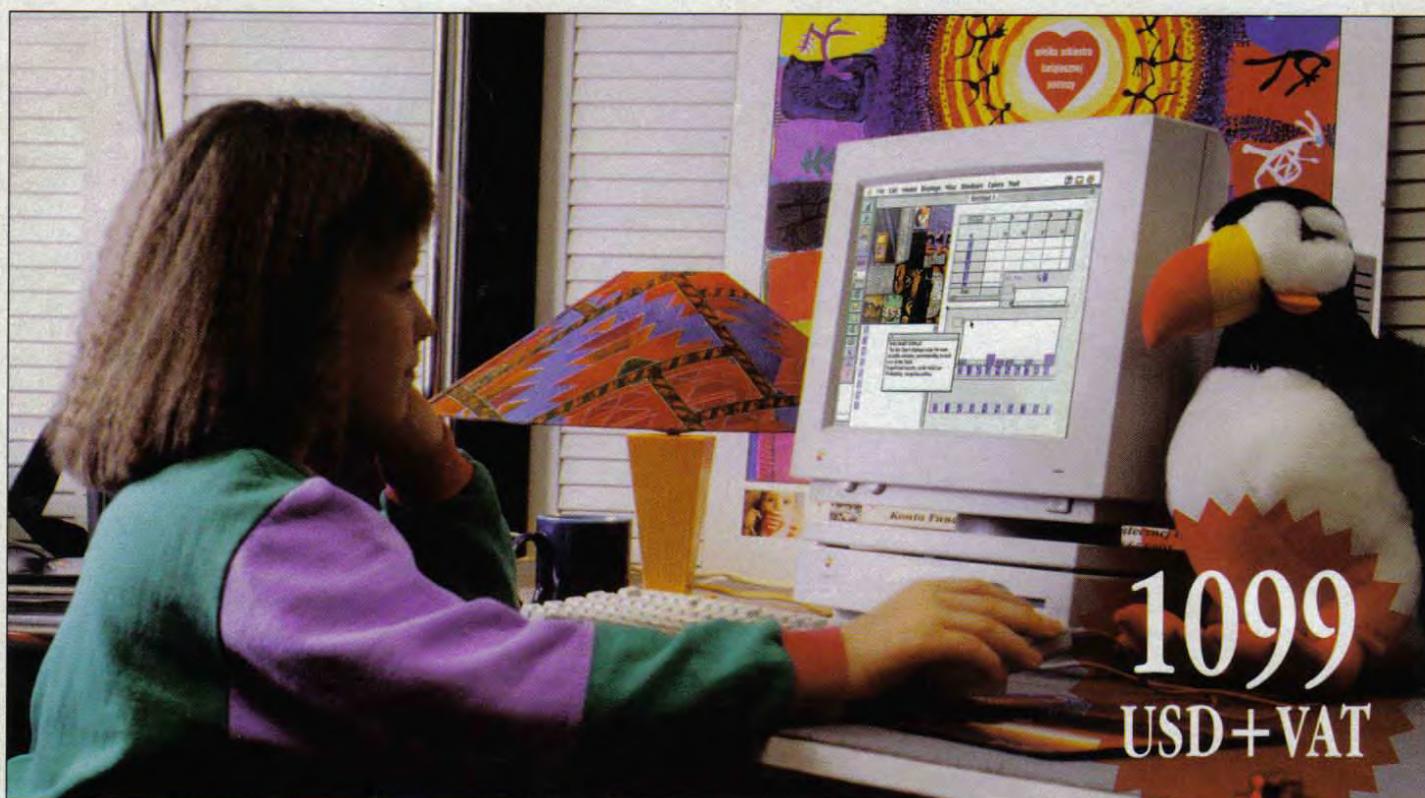
Sir Haszak

Producent: Blue Byte
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 95 zł
Ocena: major
Komputery, na których chadzą: PC 386-CD, 4 MB, zalecany 486





Zamień na Macintosha!



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Piszesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera: komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB kolorowy monitor 14 calowy (256 kolorów lub więcej) klawiaturę i mysz polski system operacyjny i polskie czcionki program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela" 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok** *Baza*, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała** *Qumak*, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz** *Baza*, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; *Mikrotech*, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom** *Printy Poland*, ul. Smolenia 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk** *USE*, ul. Fiszera 14, tel. 47 24 51; **Gdynia** *Spartan*, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; **Katowice** *ApLand*, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; *KSK*, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57; **Kraków** *CCNS*, ul. Nowojki 11, tel. 33 34 26; *Dexter*, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; *QMK*, Pl. Szczepański 2, tel. 22 73 85; *PC Computers*, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 03; **Lublin** *Laser & Graf*, ul. Przyjaźni 13, tel. 76 10 37; **Łódź** *aRT*, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; *Focus*, ul. Zamenhofa 5, tel. 36 51 72; **Olsztyn** *Inter*, ul. Staromiejska 6, tel. 23 71 30; **Opole** *EVK*, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64; **Poznań** *Baza*, Os. Na Murawie 3, tel. 21 32 57; *Cortland*, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21; *Perfect*, ul. Grodziska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin** *USE*, ul. Piotra Skargi 23, tel. 22 18 22; **Warszawa** *Altix*, ul. Indiry Ghandi 21, tel. 641 16 97; *Applause*, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; *Baza*, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14; *Cortland*, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; *Elektroland-Poldrim*, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 13 83 45; *KP-system*, ul. Andersa 27a/76, tel. 31 53 79; *Language & Business*, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; *MadLand*, ul. Polna 54, tel. 25 40 66; *Media Graph*, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; *partners p&p*, ul. Goleszowska 6, tel. 37 35 10 w. 401; *Semafic*, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; *Tacho-bis*, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; *Viggen*, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; *Wimal*, ul. Modzelewskiego 27, tel. 47 94 62; *Wood*, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; *4Dream-Mayday*, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław** – *CCS*, ul. Bema 17, tel. 211 666; *Printy Land*, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; *Robomatic*, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; *SEC*, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego







Pinball Fantasies Deluxe

Jakiś czas temu pozwoliliśmy sobie na ogłoszenie końca ery pinballi, stwierdzając, że jest takich gier za dużo, a technicznie niewiele już da się zrobić. Okazuje się, że pomyliliśmy się jeszcze bardziej, niż redaktor Szaranowicz, który bodajże 5 lat temu ogłosił, że Siergiej Bubka skończył się jako tyczkarz... Cóż, takie jest życie profesjonalisty ze środowiska opiniotwórczego (chłe, chłe).

Jak by nie było, pinballe złapały drugi oddech i znowu atakują. Dobrym tego przykładem jest zestaw „Pinball Fantasies Deluxe", składający się z 8 stołów: 4 znanych nam wcześniej jako „Pinball Fantasies" oraz 4 zupełnie nowych, zwących się „Pinball Mania". Ponieważ o „Pinball Fantasies" już pisaliśmy, omówmy tylko nowe stoły. A jest co omawiać.





TARANTULLA

Fajny stół, traktujący o przygodach tytułowego pajęczaka (or something) – czyżby ukłon pod adresem firmy „Spidersoft", współautorów programu? Mamy cztery łapki, z czego jedną ustawioną nietypowo w lewej górnej części ekranu. Całość jest troszkę pusta na środku i chyba najsłabsza w zestawie – ale daje się pograć.

JAILBREAK

Najlepiej opracowany graficznie stół, traktujący o przestępcach i sądownictwie. Znów mamy 4 łapki, z czego 2 dodatkowe nietypowo ustawione na środku stołu (!). Ciekawa jest też rampa na górze stołu – w kształcie litery „M", tak że bila wpadłszy na nią może spaść jedną z 2 dróg. Stół jest dobrze napchany, w trakcie gry dużo się dzieje. Najlepszy ze wszystkich.

KICK OFF

Wreszcie ktoś zrobił stół piłkarski. Jego konstrukcja jest bardzo nowoczesna – 2 dodatkowe łapki znajdują się w połowie wysokości nad podstawowymi, tworząc w ten sposób niejako „górny stół". 2 długie rampy wiodą po bokach z góry na sam dół, a na środku stołu, pomiędzy górnymi łapkami znajdujesz gwóźdź. Stół jest pustawy, ale ciekawy. No i te efekty dźwiękowe.

JACKPOT

Czysty hazard. Znowu 4 łapki, znowu „górny stół". A na stole mamy ruletkę (kolor wybierasz wpuszczając bilę na inną rampę), losowanie z talii mniejsza-większa oraz... jednorękiego bandytę. Znakomity pomysł i dobre rozwiązania czynią ten stół bardzo atrakcyjnym. A że jest nowoczesny to inna sprawa. My w tym przypadku wolimy konserwatyzm.

Podsumowując – graficznie (dostępny oczywiście tryb SVGA, jak w poprzedniej części) i muzycznie gra prezentuje się znakomicie. A co najważniejsze – jest w niej wiele naprawdę świeżych pomysłów, oryginalnych, nowych rozwiązań – i to bardzo cieszy.

Alex & Gawron

CRIME PATROL 2: DRUG WARS

CRIME PATROL 2: DRUG WARS

AMERICAN LASER GAMES '95

CD-PROJEKT



PC - CD

CENA: 129,00 zł

„American Laser Games" to firma, na której można polegać – produkcje ukazują się regularnie, a każda z nich jest lepsza od poprzedniej. Wszystkim, którzy nie wiedzą, przypominamy, że strzelanki „ALG" to gry zrealizowane jako digitalizowane filmy, gdzie Twoim zadaniem jest odpowiednie wodzenie kursorem po ekranie i strzelanie do przeciwników szybciej, niż oni strzelą do Ciebie.

Tym razem wcielimy się w skórę policjanta, którego już znamy z „Crime Patrol". A powód naszej działalności jest niezwykle prosty – narkotyki. Swą małą wojnę z szefami narkotykowych karteli rozpoczniesz od zabitego dechami miasteczka gdzieś na prowincji USA. Stamtąd awansują Cię do Chicago, a gdy się tam dobrze spiszesz – pojedziesz na granicę, gdzie razem ze swą piękną przewodniczką będziesz udaremniał przemyt „towaru" przez granice. A gdy Ci się i to uda, zostaniesz wysłany z „socjalistyczną pomocą" do samej Kolumbii (a właściwie gdzieś do Ameryki Środkowej), gdzie rozprawisz się z bossami narkotykowych mafii.

Gra jest najbardziej dopracowaną produkcją „American Laser Games" jaką dotychczas widzieliśmy. Po pierwsze, poprawiła się strona techniczna – filmy są lepsze i wyraźniejsze, zapewne za sprawą nowego algorytmu. Po drugie – sama akcja poprowadzona została ciekawiej, w każdym mieście masz nowego partnera, z którym coraz bardziej się zaprzyjaźniasz.

Podobnie przebieg akcji jest ciekawszy – praktycznie brak elementów statycznych, czyli „stoję i czekam zza której beczki wychyli się przeciwnik". Więcej jest ruchu, są strzelaniny z jadących samochodów, z użyciem noktowizora czy np. odbywające się na pełnej przerażonych ludzi sali sądowej, gdzie nie wiadomo, który z nich okaże się wrogiem.

Jednak najważniejszą sprawą przy ocenie tego typu gier, sprawą, na którą zwracaliśmy już uwagę, jest jakość i ilość popisów pirotechniczno-kaskaderskich. A tych jest w „Drug Wars" cała masa. Na naszych oczach zostaje rozbitych kilka samochodów w tym jeden autobus (bardzo efektownie). Mamy wiele scen kaskaderskich, takich



jak wypadnięcia przez szybę, upadki z wysokości czy płonięcie. W kilku scenach udział bierze po kilkudziesięciu statystów i są one dobrze wyreżyserowane. A dwa najwspanialsze ujęcia to eksplozja małego domku oraz średniej wielkości kutra na wodzie – tej ostatniej żaden film akcji by się nie powstydził. Odlot!



Krótko mówiąc, Drodzy Przyjaciele, jeśli tylko macie odpowiednie maszynki, kupcie „Drug Wars" – na pewno się nie zawiedziecie.

Alex & Gawron

3D Game CreationSystem

W zeszłym numerze zachwalaliśmy grę „Terminal Terror". Choć graficznie uboga, sercem (czytaj – pomysłem) jest wielka. Teraz możemy posunąć się krok dalej – sami stworzyć podobną grę i to przy pomocy prostego w obsłudze programu, napisanego przez profesjonalistów – co daje naszemu edytorowi przewagę w stosunku do wielu gadżetów do „Dooma".

Edytować można wszystko, no prawie wszystko. Możemy używać standardowego zestawu ścian, możemy zrobić własne ewentualnie sami coś domalować. Można ustawić dowolną liczbę drzwi, pieczołowicie ustalając czy potrzebują klucza, czy nie, na ile czasu się otwierają oraz czy można je otwierać siłą. Oczywiście możemy też skorzystać z obfitej biblioteki przedmiotów do ustawienia (choinki, drzewka, krzewy, stoły, krzesła). Do tego wszystkiego dokładamy sufity i podłogi i rozrzucamy po całym terenie bonusy – amunicję, karabiny, apteczki i wiele innych. Na tak przygotowanym gruncie należy oczywiście umieścić przeciwników – niestety, wszycy wyglądają tak samo, dobrze że mogą się różnić inteligencją, zachowaniem, odpornością i siłą ognia.

Wszystko to jest miłe, ale i zupełnie naturalne – w sumie edytor to edytor. Najlepsza w tym jest jego łatwość obsługi. Program obsługujemy w całości przy pomocy myszy. Gdy należy ustalić jakieś dodatkowe parametry, pojawia nam się czytelne okienko, w którym tego dokonamy. Tak na przykład wybierając inteligencję strażnika mamy kilka możliwości, zaczynających się od „Einstein z charakterem", a kończących na „Jakie było pytanie?".

Dodatkowo, wszystkie potrzebne narzędzia dostępne są z samego programu. Możemy więc skorzystać z prostego edytora graficznego czy też od razu przystąpić do testowania poziomu. W tym drugim przypadku dostępny jest „God mode" – żeby można było sobie połazić bez problemów, zaś jeśli coś się skopie, zostaniemy poinformowani o ewentualnej przyczynie błędu – program „kompilując" nasz level stara się znaleźć błędy.

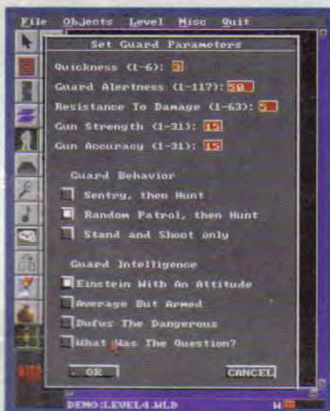
Przy tym wszystkim wynikiem naszej zabawy nie jest jakiś tajemniczy plik *.WAD (no, może nie taki tajemniczy), ale cały, gotowy do odpalenia program – jeszcze po drodze automatycznie kompresowany, żeby nie zajmował za dużo miejsca.

Jeśli ktoś czuje się w sobie twórczy zapał do tworzenia gier, a jego wiedza komputerowa jest nikła, zapraszamy do użycia tego ciekawego programiku. Wynik ostateczny może być interesujący, choć trudno, żeby rzucał na kolana..

Alex & Gawron











MORTAL

Do napisania jest wiele, więc zacznijmy nietypowo. Tym razem niech na początku tekstu znajdą się

OCENA I KOMENTARZ

Które kiedyś były dłuższe, ale obcięliśmy, bo się nie zmieszczą. Tak więc krótko: po pierwsze, w grze oprócz krwawości jest sporo humoru, a całość przypomina rzeźnię połączoną z wesołym miasteczkiem. Po drugie, wyeliminowano wady „Mortala 1" – jakość samego mordobicia w „MK2" dorównuje jakości wykonania. Po trzecie – siadać i grać!

PORADY I TECHNIKA

Dodatkowe fatality, które można wykonać każdą postacią na planszy z kwasem w basenie: (niska pięść + niski kop), dół + wysoka pięść. Super uppercut działa jako fatality na moście oraz w komnacie z kolcami na górze. W tej ostatniej po wykonaniu fatality cały czas trzymaj dół, a gość zsunie się z kolców. Po trafieniu gościa hakiem podbródkowym usłyszysz komentarz („Excellent", „Superb" itp). Czasami w takim momencie w prawym dolnym rogu pokazuje się twarz jednego z autorów gry. Wtedy wciśnij szybko „Dół" + „F1", a będziesz walczył z dodatkową postacią. Aby walczyć ze znakiem zapytania przed Shang Tsungiem, musisz pokonać przeciwnika przed nim bez bloku i używając tylko niskiej nogi. Aby wykonać friendship, nie możesz w ostatniej rundzie używać pięści. Aby wykonać babality, nie możesz w ostatniej rundzie używać wysokiej pięści. Po babality możesz wykonać friendship, możesz też wykonać wielokrotne babality. Jeśli wykonasz potrójne babality, zobaczysz eksplozję dzieci, a jednym z nich będzie Kung Lao (stój w odległości kilku kroków). Po 25 wygranych walkach będziesz walczył z kolejną tajną postacią, a po 250 – pograsz sobie w arkanoida.



CIOSY

System kodowania ciosów jest następujący – te oddzielone myślnikiem należy wykonać po sobie, zaś jeśli sekwencja podana jest w nawiasie, należy przytrzymać pierwszy podany klawisz i wciskać następne, a puścić po ostatnim w nawiasie.

RAIDEN

Body Launch: tył - tył - przód (można wykonać w powietrzu)
Lightning: dół – przód – niska pięść
Electrocution: (wysoka pięść przez 5 sekund) - puść (blisko przeciwnika)
Teleport: dół – góra
Super Uppercut: (blok - góra - góra) - wysoka pięść
Babality: (blok – dół – dół – góra) – wysoki kop
Friendship: dół - tył - przód - wysoki kop
Fatalities: (niski kop przez 5 sekund) - puść, szybko wciskaj blok i niski kop (stój blisko; niski kop trzymaj wciśnięty jeszcze nim zabijesz przeciwnika)
(wysoka pięść na 12 sekund) – puść (wysoką pięść trzymaj wciśniętą jeszcze nim zabijesz przeciwnika)

SHANG TSUNG

Flaming Skulls:
tył - tył - wysoka pięść (jedna czaszka)
tył - tył - przód - wysoka pięść (dwie czaszki)
tył - tył - przód - przód - wysoka pięść (3 czaszki)
Zamiana w:
LIU KANG: tył - tył - przód - przód - blok
JOHNNY CAGE: tył - tył - dół - niska pięść
JAX: dół - przód - tył - wysoki kop
REPTILE: (blok - góra - dół) + wysoka pięść
SUB ZERO: przód - dół - przód - wysoka pięść
SCORPION: (blok - góra - góra)
KITANA: blok - blok - blok
MILEENA: (wysoka pięść przez 3 sekundy) - puść
BARAKA: dół - dół - niski kop
KUNG LAO: tył - dół - tył - wysoki kop
RAIDEN: dół - tył - przód - niski kop
Babality: dół - tył - przód - dół - wysoki kop
Friendship: (blok - tył - tył - tył - dół - tył - wysoki kop)
Fatalities:
góra - dół - góra - niski kop (stój blisko)



(blok + wysoki kop przez 3 sekundy) (stój w odległości 2 kroków od przeciwnika)
(niska pięść przez 30 sekund) (trzymaj w trakcie walki)

LIU KANG

Fireballs:
przód - przód - wysoka pięść (można wykonać w powietrzu)



przód - przód - niska pięść
Flying Kick: przód - przód - wysoki kop
Bicycle Kick: (niski kop przez 5 sekund) - puść
Super Uppercut: dół – tył – przód – przód – niski kop
Babality: dół – dół – przód – tył – niski kop
Friendship: przód - tył - tył - tył - niski kop
Fatalities:
dół - przód - tył - tył - wysoki kop (stój blisko)
(blok - przód - góra - tył) (stój blisko)

JOHNNY CAGE

Low Green Bolt: tył – dół – przód - niska pięść
High Green Bolt: przód – dół – tył - wysoka pięść
Shadow Punch: tył - dół - tył - wysoka pięść
Shadow Kick: tył - przód - niski kop
Low Blow: niska pięść + blok (nie działa na panie)
Super Uppercut: dół - dół - dół - wysoki kop
Babality: tył - tył - tył - wysoki kop
Friendship: dół - dół - dół - wysoki kop
Fatalities:
dół - dół - przód - przód - niska pięść (stój blisko)
przód - przód - przód - dół - góra (stój blisko)
Jeśli przytrzymasz (dół + niska pięść + blok + niski kop) gdy zrobi się ciemno, Cage wykona potrójne fatality

JACKSON BRIGGS

Earthquake: (niski kop przez 3 sekundy) - puść



Gotcha Grab: przód - przód - niska pięść (szybko uderzaj niską pięść)
Quadruple Slam: przód + niska pięść (szybko uderzaj niską pięść)



KOMBAT 2

Energy Wave: przód – dół – tył - wysoki kop
Back Breaker: dół + wysoki kop
Super Uppercut: (blok – góra – góra – dół) – niski kop
Babality: (blok – dół – góra – dół) – niski kop
Friendship: (blok – dół – dół – góra – góra) – niski kop
Fatalities:
(niska pięść przód - przód - przód) - puść (stój blisko)
blok - blok - blok - blok - niska pięść (stój blisko)



BARAKA
Blade Swipe: tył + wysoka pięść



Blade Fury : trzy razy tył - niska pięść
Spark Throw: dół – tył – wysoka pięść
Super Uppercut: przód – przód – przód – wysoki kop
Babality: przód - przód - przód - wysoki kop
Friendship: (blok - góra - góra - przód - przód) - wysoki kop
Fatalities:
(blok - tył - tył - tył) - wysoka pięść (stój blisko)
tył - przód - dół - przód - niska pięść (stój blisko)

KUNG LAO
Teleport: dół - góra
Drop Kick: dół - wysoki kop (musi być wykonane w powietrzu)
Hat Throw: tył - przód - niska pięść (można wykonać w powietrzu, kapeluszem w locie można manewrować używając góry i dołu)
Energy Spin: (blok - góra - góra + niski kop) (szybko uderzaj niski kop)
Super Uppercut: przód - przód - przód - wysoka pięść
Babality: (blok - tył - tył - przód - przód - wysoki kop)
Friendship: tył – tył – tył – dół – wysoki kop
Fatalities:
(blok - przód - przód - przód) - niski kop (stój w zasięgu ciosu)
(niska pięść - tył - tył - tył - przód) - puść (stój po drugiej stronie ekranu, musisz kontrolować kapelusz w locie aby trafił w głowę)

REPTILE:
Acid Spit: przód - przód - wysoka pięść
Force Ball: tył - tył - wysoka pięść + niska pięść
Invisibility: (blok - góra - dół) + wysoka pięść (jeśli powtórzysz manewr, Reptile pojawi się ponownie)
Slide: dół/tył + niska pięść + blok + niski kop
Super Uppercut: dół - dół - przód - przód - blok
Babality: dół - tył - tył - niski kop
Friendship: tył - tył - dół - niski kop
Fatalities:
tył - tył - tył - dół - niska pięść (stój na odległość skoku)
Zrób invisibility - podejdź blisko – przód - przód – dół - wysoki kop



SUB ZERO
Iceball: tył – dół – przód – niska pięść
Ground Freeze: przód – dół – tył – niski kop
Slide: dół/tył + niska pięść + blok + niski kop
Super Uppercut: dół - dół - przód - przód - blok
Babality: dół - tył - tył - niski kop + wysoki kop
Friendship: tył - tył - dół - niski kop + wysoki kop
Fatalities:
przód - przód - dół - wysoki kop (część 1)
przód - dół - przód - przód - wysoka pięść (część 2) (aby wykonać część 1 stój w odległości co najmniej 2 kroków, potem podejdź bliżej. Po części 1 można wykonać rozmaite inne zakończenia)
(niska pięść - tył - tył - dół - przód) - puść (stój na drugim końcu ekranu)

SCORPION
Spear Throw: tył - tył - niska pięść
Teleport Punch: przód – dół – wysoka pięść (można wykonać w powietrzu)
Take Down: przód – dół – tył - niski kop
Air Throw: blok (Ty i przeciwnik musicie znajdować się w powietrzu)
Super Uppercut: dół - dół - przód - przód - blok
Babality: dół - tył - tył - wysoki kop
Friendship: tył - tył - dół - wysoki kop
Fatalities:
(blok - góra - góra) - wysoka pięść (stój krok lub 2 poza zasięgiem ciosu)
(wysoka pięść - przód - dół - przód - przód – przód) - puść
(blok – dół – dół – góra – góra) – wysoka pięść

MORTAL KOMBAT II
ACCLAIM '95
MIRAGE



PC 386, ZALECANY 486, GUS, AMIGA, PC-CD

KITANA:
Fan Swipe: tył + wysoka pięść
Fan Throw: przód - przód - przód - wysoka pięść + niska pięść (można wykonać w powietrzu)
Fan Wave: tył - tył - tył - wysoka pięść
Air Attack: przód – dół – tył - wysoka pięść



Super Uppercut: przód - dół - przód - niski kop
Babality: dół - dół - dół - niski kop
Friendship: (blok - dół - dół - dół - góra - niski kop)
Fatalities:
(niski kop - przód - przód - dół - przód) - puść (stój blisko)
blok - blok - blok - wysoki kop (stój blisko)

MILEENA
Throwing Sais: (wysoka pięść przez 3 sekundy) - puść (można wykonać w powietrzu)
Teleport Kick: przód - przód - niski kop
Ground Roll: tył - tył - dół - wysoki kop
Super Uppercut: przód - dół - przód - wysoki kop
Babality: dół - dół - dół - wysoki kop
Friendship: (blok - dół - dół - dół - góra - wysoki kop)
Fatalities:
przód - tył - przód - niska pięść (stój blisko)
(wysoki kop przez 3 sekundy) (puść blisko przeciwnika)

Alex & Gawron

WITAM W ZAPOMNIANEJ LATROXII
KRAINĘ TĘ NAWIEDZIŁY DEMONY
LECZ MOGĘ DAROWAĆ CI BROŃ
DAM CI TEŻ RADĘ
ODEJDŹ STĄD PÓKI JESZCZE MOŻESZ



Doman

DOMAN

WORLD SOFTWARE '95

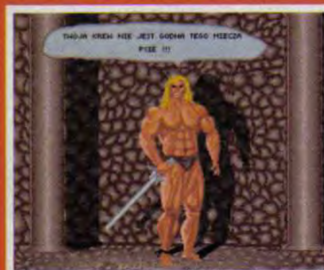
MIRAGE SOFTWARE



AMIGA 1 MB

CENA: 30,50 zł

Dawno, dawno temu, kiedy jeszcze o komputerze nawet nie marzyłem, fascynowały mnie gry na tzw. automatach. W większości były to jednak zręcznościówki wszelakiego rodzaju. Poczynając od strzelanek, przechodząc przez platformówki do najwspanialszych, czyli gier zabijacko-napadalskich. W tej ostatniej grupie gier także był podział, na gry: karate i fantasy. Z gier zabijalsko-fantasy jedną z najlepszych i najwcześniejszych była gra „GOLDEN AXE", która doczekała się później słabiutkiej adaptacji na komputerach. Dzisiaj, po sukcesie „FRANKO", zdolni polscy autorzy poszli za ciosem i wydali kolejną „morderczą" grę tym razem w stylu wspomnianego „Golden Axe". Gra otrzymała nazwę „DOMAN: Grzechy Ardana" i jest w pewien sposób związana ze słowiańskimi legendami o Domanie, walecznym wojowniku.







Osadzenie akcji gry w klimacie środkowoeuropejskim jest wspaniałym chwytem, który bardziej wciąga polskiego gracza w świat gry, niż gdyby miał on poruszać się po nieznanych lądach afrykańskich. Podobny chwyt zastosowany został w filmie „PSY", który w normach amerykańskich jest przeciętnym sensacyjnym filmem. Jednak cieszy się on u nas ogromną popularnością, wynikającą z tego, że bohaterami są swojscy ubecy, a nie jacyś tam policjanci z południowego Bangladeszu. Poza tym wszystko dzieje się w Polsce, to jest nam najbliższe i to się podoba. A swoją drogą ciekawe dlaczego nie mamy jeszcze gry „PSY" powstałej na podstawie filmu?

„DOMAN", to przyjemna gra umożliwiająca graczowi wyżycie się na ekranie. Dla wrażliwych istnieje opcja wyłączająca sceny brutalne (krew, odcinane głowy, itp.), pozostałym polecam te sceny jako barwny i nieodłączny element gry – jest to coś, czym gry zdobywają sobie popularność.

Przystępując do gry wcielamy się w szlachetnego barbarzyńcę, który zabija (czyt. morduje) tylko złych przeciwników. Jest to typ człowieka, który potrafi wybić miliardy złych panów, tylko po to, aby uratować więzionego w klatce kotka – cóż, wizjoner. Tym razem do jego umysłu dotarły narzekania wielu gnębionych ludzi, zamieszkujących krainę LATROXIA, której brutalnym władcą jest Ardan. Doman nie jest w stanie już dłużej powstrzymać się od szału, jaki go przepełnia. Musi wyruszać, aby zaprowadzić porządek, by znowu biedni, uciskani wieśniacy zaznali wolności. Jedyne, co musi zrobić, to dotrzeć do zamku Ardana i odciąć mu łeb. Po drodze oczywiście będzie musiał się borykać z trudnościami atmosferycznymi (kiepska pogoda, nadchodząca noc podczas której trzeba się przespać), geograficznymi (bagna, pustkowia), no i personalnymi (wiecznie czyhające na jego życie zastępy sługusów Ardana). Jego jedynym przyjacielem są narzędzia do zabijania, czyli: topory, miecz, korbacz, kusza. Broń może zmieniać, spotykając na swojej drodze przychylnych mieszkańców Latroxii, którzy kieszenie mają wypchane bynajmniej nie bułkami z masłem.





Graficznie gra zrobiona jest niemalże w tym samym stylu co „Franko" – oryginalny typ grafiki, który zyskał sobie tyluż samo zwolenników, co przeciwników. Jakkolwiek sylwetki wrogów i naszego bohatera są dobrze animowane, to krajobraz jest nie dopracowany. Widać wiele wolnych obszarów, niedbale wypełnianie. To można było jeszcze dopracować.

Można powiedzieć o grze tyle, że ma w sobie to coś, co pozwala oderwać się od rzeczywistości na kilka godzin, ale już nie w takim stopniu, jak to było przy „Franko" – trochę zbyt monotonna akcja.

EMILUS

Sango Fighter II



Pierwsza część tej gry pojawiła się razem z „Mortal Kombat". Niestety, nie została specjalnie doceniona, a szkoda, bo była to produkcja znacznie ciekawsza i lepsza od „Mortala", przynajmniej jeśli chodzi o sam styl prowadzenia walki. Historia się powtórzyła – mamy drugą cześć „MK" i drugą część „Sango". Ciekawe, czy znowu chińska produkcja jest lepsza?

Początkowe intro w SVGA wygląda nieźle i robi duże nadzieje. Niestety, już wtedy okazuje się, że gra nie doczekała się na razie wersji anglojęzycznej – i czytaj, człowieku, chińskie krzaczki... Z rysunków można się domyślić, że jednak niezbyt dokładnie zdławiliśmy rebelię, która wybuchła w Cesarstwie Chińskim na wiele lat przed Chrystusem.

Grać można na dwa sposoby – niezwykle nowatorski tryb historyczny oraz zwykły turniej. Ten drugi przebiega jak zwykle, postaci do wyboru jest sporo, bo aż 20, z czego część to nasi znajomi z części pierwszej. Zamiast strzelania do kaczek mamy przerywniki w postaci rozbijania lamp, potem igloo (!) na końcu wreszcie kamieni i kłód drzewa.

Poświęćmy więcej miejsca trybowi historycznemu. Otóż rozgrywka ma w sobie elementy strategiczne – mamy przed sobą mapę Chin z zaznaczonymi pozycjami strategicznymi. O kolejności zdobywania pozycji decyduje sam gracz. On też formuje wyprawę – poza bossem uczestnicżą w niej także jego żołnierze w 3 typach. Trzeba także pamiętać o obronie i transferowaniu wojsk do miejsc szczególnie zagrożonych. W trybie tym najpierw walczysz z wojakami wroga kierując swoimi żołnierzami, a gdy się wytłuką, do akcji wchodzi sam boss.

Wszystko to byłoby miłe, gdyby nie dwie rzeczy – menus po chińsku (i nie wiadomo, o co chodzi) oraz sam wygląd walki. Okazuje się, że od czasu pierwszej części nic się nie zmieniło! Grafika nie razi, broń Boże, ale też jest już poniżej poziomu przeciętnego. Przyjemności grania nie poprawia brak listy tajnych ciosów (w pierwszej części były podane, tutaj radzimy praktykować kombinacje „Tył", „Przód", „Fire" i „Dół", „Góra", „Fire"). Oczywiście fajnie, że dalej jest energia psychiczna, od której zależy siła tajnych ciosów, fajne, że każda postać wymusza inną taktykę walki ale... to już było.

„Sango Fighter II" to gra która nas zawiodła. Przyjemnie się w nią gra, muzyka jest dobra, grafika znośna, znów sporo dobrych, nowatorskich pomysłów – ale nie ma przełomu. Po prostu – sequel obliczony na nabicie kasy tanim kosztem. Można mieć tylko nadzieję, że panowie z „Pandy" wezmą na przyszłość przykład z „Acclaimu". Ciekawe, może trzecia część „Sango" znów będzie ciekawsza od „Mortala"...

Alex & Gawron

PS. Nie dziwcie się ocenie „mózg" – rozgryzienie menu po chińsku to nie lada sztuka!





Shaq, któż nie zna tego koszykarza. Każdy miłośnik NBA czy też przeciętny widz programów satelitarnych wie co to za gość. Poza występowaniem na koszykarskim parkiecie, zobaczymy go w reklamówkach, przeczytamy o nim w jego autobiografii, posłuchamy muzyki. Cóż, nic tylko nie otwierać puszki. A nóż i tam będzie. W myśl zasady jak wszędzie to wszędzie w grach też, ukazała się gra „SHAQ-FU". Oczywiście głównym jej bohaterem jest mistrz karate i dziedzin pokrewnych pan – na pewno nie zgadniecie – Shaq! Ale zacznijmy od początku.



Shaq-Fu



Drużyna Shaqa przyjechała do miasta, aby rozegrać spontaniczny mecz z jakimiś cieniasami. Zwycięstwo jest pewne, tak więc chłopaki czas na przygotowania przed meczem poświęcają zwiedzaniu zabytków. Wszyscy kulturalnie chodzą z przewodnikiem, tylko niegrzeczny i niesforny Shaq postanowił zobaczyć zakazane miejsca, gdzie nikt rozsądny by się nie zapuścił. Jak to się mówi – szukał dymu. Znalazł zamiast niego małą szkółkę karate, gdzie siedział dziwnie znajomy starszy pan. Ku zdziwieniu naszego bohatera stary mistrz, bo nim był staruszek, oczekiwał Shaqa. Ku jeszcze większemu zdziwieniu złośliwy dziadek, miał już w zanadrzu zadanie, które miało polegać na uratowaniu porwanego chłopca. Trzask, prask i Shaq z głupią miną wylądował w innej rzeczywistości. Cóż, miał jeszcze kilka minut do rozpoczęcia meczu, mógł więc odnaleźć chłopca o imieniu Nezu. Niestety, Ci co porwali Nezu nie chcieli zrozumieć tego, że Shaq gra mecz i po dobroci nie udzielali żadnych informacji – poza tymi niecenzuralnymi. Biedny koszykarz musiał każdego przekonywać siłą i godnością osobistą, aż dotarł do miejsca, gdzie był więziony chłopiec, ale tam...



Tę samą drogę możesz przebyć Ty, wcielając się w Shaq w grze „SHAQ-FU". Jak tylko rozpoczniesz, nie będziesz mógł się oderwać, wszak zawsze będą Ci źli, których trzeba będzie pokonać. Ale na tym polega ta gra i gry typu beat'em up, czyli zabijalsko-morderczego. Faktycznie to niczym szczególnym ta gra się nie wyróżnia, oczywiście są inni nie znani przeciwnicy, posiadający nowe ciosy; w tle pojawiają się nie widziane w innych grach plenery, trochę ładnej muzyki i efektów dźwiękowych, całkiem przyzwoicie zrobione animacje i tyle. Wszystko to już widzieliśmy. Jedyną rzeczą, która może być czymś nowym jest wskaźnik wściekłości. Od niego zależy jak silne będą nasze ciosy, ale zależy on od tego jak dostajemy – im mocniej tym większa wściekłość. Można przybrać taktykę początkowego przyjmowania ciosów, aby kilkoma rozwścieczonymi uderzeniami zabić przeciwnika – pomysł dobry.

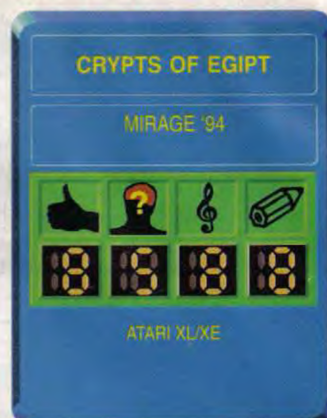
Zastanawiałem się czy nie umieścić ciosów do gry w opisie, ale jak zobaczyłem prezentowane w grze poszczególne ciosy wraz z ich opisami, to cóż doszedłem do wniosku, że nie trzeba. Gra jest do przejścia i naprawdę nie zabierze Wam to dużo czasu, a jeżeli tak to życzę długiej zabawy!

EMILUS





Crypts of Egipt



Podróżnik, który wszedł do piramidy starożytnych Egipcjan nowym wejściem, może oczekiwać tego, że wdepnie na zapadnię i się zabije, wlezie na wysuwane kolce z takim samym skutkiem, albo trafi go jakaś mumia.

Jeżeli lubicie platformówki i trochę gimnastyki, nie zawiedziecie się.

W grze poruszamy się właśnie takim podróżnikiem. Pokonując rozmaite przeszkody zbieramy różne drobiazgi. Najważniejsze są jednak małe buteleczki. One to odnawiają zapasy energii.

Nasz podróżnik uzbrojony jest w stos kamieni, którymi może tłuc we wszystko. Jest to dobra broń na duchy latające latają wszędzie, gdzie się da i nie da też. Kamieniami można przestawić dźwignie uruchamiające i dezaktywujące pułapki.

Pułapek, na które należy uważać, jest cały zestaw:

– przycisk wystający z podłogi – zawsze w jego pobliżu znajduje się podejrzana rura wystająca ze ściany. Jeżeli nadepnie się na przycisk, następuje zwolnienie cięciwy i bohater ginie od zatrutej strzały; trzeba nań szczególnie uważać, gdyż w przeciwnym wypadku koniec gry następuje bardzo szybko, nawet nie można się zorientować, co się stało;

– kolce – wynurzają się z podłogi co jakiś czas i dziurawią nasz życiorys; na pewien czas ich dezaktywatorem jest niewielka dźwignia umieszczona w pobliżu w ścianie komnaty;

– ogień – jest to dość częste zjawisko; bardzo szybko wysysa zapasy energii; najbardziej niebezpieczny ogień, to ten palący się u wejścia do komnaty – zanim się człowiek obejrzy, już widzi napis „koniec gry";

– duchy – takie zielone paskudztwa; ich spotkanie jest zawsze takie samo (łatwo domyślić się jakie).

– zapadnie – w zasadzie ciężko zorientować się, że to są zapadnie, bo widać całą podłogę; jednak czasami człowiek gra, gra i tutaj nagle bach i koniec; siedzimy w dziurze i możemy sobie tylko nadmuchać.

Grafika jest dosyć sympatyczna. Ma ładne kolory i jest wykonana estetycznie. Ciekawym zabiegiem jest zminiaturyzowanie wszystkich ważniejszych elementów. Wszystkie przyciski są małe, przez co gorzej widoczne. Gra zyskuje w ten sposób na realizmie. Animacja bohatera jest za to trochę spaprana. Nie można wskoczyć na sąsiedni klocek, gdy stoi się przy samej krawędzi. Jeżeli przytrafi się to stojąc w ogniu, spadek energii bohatera jest proporcjonalny do wzrostu wkurzenia gracza. Poza tym energia spada zbyt szybko.

Mimo wszystko gra się przyjemnie. Nastrój w grze jest dobrze zbudowany. Muzyka, o klimacie orientalnym, kojarzącym się z zalaną słońcem oazą na pustyni i tańcem tysiąca... hm, chyba przesadziłem. Ogólnie można pograć, szkoda tylko, że bohater posiada tylko jedno życie, które trwa tak krótko.

Wiewiór

Świat Olkiego

ŚWIAT OLKIEGO
STAN BIT '94
ATARI XL/XE

Dzisiaj przed komputer zapraszamy wszystkie dzieci. Duże i małe też. Będziemy bowiem grali w platformówkę. Platformówki, to są takie gry, w których wykreowany przez autorów gry bohater przeskakuje sobie z jednej kładki na drugą. Do tego jeszcze często zbierając różne przedmioty. Jeżeli już wszyscy zasiedli, to zaczynamy.

Było ciemno, brudno i plugawo za oknem, a Ty siedziałeś sobie wygodnie w fotelu i oglądałeś program w cudownej skrzynce zwanej niekiedy telewizorem. Aż tu nagle srrru ... zrobiło się biało i tak coś zagrzmiało, jakby Ci spadł kamień z serca.

To w zasadzie wszystko, co można powiedzieć o historyjce do gry. Konkretnym następstwem owego błysku miało być przeniesienie Ciebie w świat gry. Tam dowiadujesz się, że mieszkańcom owego świata grozi zagłada i że sam zginiesz jak nie dostaniesz się ... ale w zasadzie to niech każdy sam się dowie gdzie.

Poruszamy się osobliwą postacią małego, żeby nie powiedzieć kurduplastego, facecika z wyłupiastymi oczami i kinolem jak spuchnięty pomidor. Liczba czynności, które może on wykonać jest niewielka. Koleś chodzi, skacze, obraca się, może jeszcze zbierać przedmioty i ich używać.

Jeżeli chodzi o te ostatnie, to można wziąć tylko trzy rzeczy. Mnie udało się upchnąć w przepastnych kieszeniach tylko procę, krzyżyk i kilof. Więcej nie weszło, bo i nie było.

Wszędzie fruwają małe trzepoczące skrzydełkami stworzonka. Latają jak śnięte to w jedną, to w drugą stronę wznosząc się i opadając. Ponadto przeszkadza mnóstwo robactwa. Łazi to po ziemi i plącze się pod nogami. Jednak żeby było prościej, oczywiście odbierają energię. Jest jej niewiele i kończy się bardzo szybko. Na szczęście autorzy przewidzieli kilka żyć, które przedłużają nieco czas zabawy (jest ich pięć). Dość zasadniczą wadą stworzonek jest to, że wcale nie gryzą, ani nie wskakują na plecy. Ot po prostu, zabijają chodząc sobie.

Gra nie wyróżnia się za bardzo grafiką, natomiast posiada pewien plus, czyli to że NIEBO JEST NIEBIESKIE!!! Już myślałem, że umrę i nie doczekam nieba na Atari. Muzyka jest całkiem całkiem. Motyw niezły, a aranżacja całkiem w porządku. Nie słychać tak bardzo „brzęczenia" basów. Poza tym nic nowego ona nie wnosi. Jest to kolejny przykład tego, że na Atari kleci się gry prawie na poczekaniu angażując nie wykwalifikowanych ludzi, którzy w ciągu np. trzech miesięcy stworzą grę z banalnym scenariuszem, prostą grafiką i muzyką. Takie produkty zwykle zawierają wiele niedociągnięć.

Nie pozostaje mi teraz nic innego jak życzyć wszystkim udanej gry i odnalezienia kryształowej kuli ... o, chyba się wygadałem.

Wiewiór

Wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.
UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Arcade Pool	PC	Team 17	386, VGA	512.400,-	51,24
Battlestorm	PC	Titus	PC, VGA	195.000,-	19,50
Burntime	PC	Kompart	386, VGA	658.800,-	65,88
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
Crazy Cars II	PC	Titus	386, VGA	195.000,-	19,50
Cyberwar	PC CD	SCI	386, CD ROM, VGA	2.379.000,-	237,90
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MCGA,12HD	854.000,-	85,40
Grand Prix Unlimited	PC	Hit Squad	386, VGA	395.000,-	39,50
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Heimdal II	PC	Core Design	386, VGA	585.600,-	58,56
Inferno	PC CD	Ocean	386, CD ROM, VGA	1.647.000,-	164,70
Jazz Jack Rabitt	PC	Epic Megagames	386, VGA	366.000,-	36,60
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Rise of the Robots	PC CD	Time Warner	386, CD ROM, VGA	2.171.600,-	217,16
Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	386, CD ROM, VGA	1.134.600,-	113,46
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB,VGA/MCGA,8HD	793.000,-	79,30
Sabre Team	PC	Krisalis	386, VGA	475.800,-	47,58
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640k RAM, VGA	488.000,-	48,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB,VGA,19HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD,VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70

Oferujemy również pełną gamę tytułów Kolekcji Klasyki Komputerowej, po bardzo atrakcyjnych cenach!
Od tego miesiąca w naszej ofercie pojawiły się konsole Pegasus
Proponujemy:

– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki) + cartridge „Złota Piątka”	1.790.000,-	179,00
– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki)	1.130.000,-	113,00
– cartridge „Złota Piątka” (5 gier na kasecie)	690.000,-	69,00
– cartridge z grami ze „Złotej Piątki”:		
- Big Nose Freaks Out	350.000,-	35,00
- Big Nose the Caveman	350.000,-	35,00
- Micro Machines	350.000,-	35,00
- The Ultimate Stuntman	350.000,-	35,00
- Dizzy	350.000,-	35,00
– cartridge Dancing Blocks	350.000,-	35,00
– cartridge Little Red Hood	350.000,-	35,00
– cartridge Side Winder	350.000,-	35,00

Chętnym przesyłamy również ofertę na produkty firmy Sega



Nazwa Pegasus jest nazwą zastrzeżoną. Wszystkie prawa należą do firmy Bobmark Int.

ZAMÓWIENIE

4/9

Imię

Nazwisko:

Adres:

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

☐ **Proszę o przysłanie pełnego katalogu**

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA / KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....



bbs

SysOp ma głos

Dla chcącego nie ma nic trudnego – po wielu dniach wytężonej, wręcz katorżniczej pracy udało nam się wreszcie w BRE wskoczyć na pierwsze miejsce w lidze. Co prawda końca wojny nie widać, zawsze należy się liczyć z jakimś ciosem zadanym w plecy przez zawistnych przeciwników, nie mogących patrzeć na cudzy sukces, jednak wreszcie nam się udało zepchnąć wrogów z piedestału i zająć ich miejsce. U nas w BBS-ie zaczyna powoli brakować miejsca dla chętnych do gry w BRE (w jednym BBS-ie może grać tylko 25 zawodników), więc niewykluczone, że będziemy szukać jakiegoś specjalnego rozwiązania. Zobaczymy, za miesiąc następny meldunek z frontu.

Druga dobra wiadomość – BBS chodzi na nieco mocniejszym niż dotychczas sprzęcie. Awans nie był jakiś niezwykle poważny, zamieniłem płytę 386SX na DX, ale zawszeć to coś mocniejszego. Aż przyjemnie teraz popatrzeć na przepakowywanie poczty lub przysyłanych przez Was plików – cyferki na ekranie ino migają, tak szybko się wszystko dzieje.

Niektóre rzeczy dzieją się nawet za szybko – dotyczy to zwłaszcza tempa, w jakim zapycha się dysk z plikami. Jak może pamiętacie, w BBS-ie mamy dwa dyski – jeden pocztowy, na którym znajdują się system, programy i baza listów, drugi przeznaczony wyłącznie na pliki. Niestety, ten drugi (340 MB) ma tendencje do zapychania się. Pomaga mu w tym zwłaszcza GamesNet, którym dość regularnie przychodzi po kilka megabajtów plików, zwykle dosyć luźno związanych z grami komputerowymi. Zanim się obejrzę, znowu nie ma miejsca i nie można nic przysłać, a - jak wiadomo – jak nie można nic przysłać, nie da się również nic ściągnąć... No, chyba że ktoś pójdzie po rozum do głowy i napisze kilka listów – każdy z nich to taki sam krok do przodu jak przysłanie kilkunastu kilobajtów plików.

Taka jest zresztą moja rada – zamiast przysyłać byle co (nudzi mnie kasowanie Waszych autoexec-ów i config-ów, że o innych plikach typu command.com nie wspomnę) piszcie listy. Dzięki Fido w ciągu dwóch-trzech dni docierając one do praktycznie każdego BBS-u na terenie Polski, co pozwala na wymianę uwag na niemal dowolny temat z ludźmi mieszkającym zupełnie gdzie indziej. Powiem więcej – korzystając z konferencji angielskojęzycznych można się kontaktować z niemal całym światem (mam dzięki temu kilku dobrych znajomych w Holandii, USA i Australii – kontaktujemy się praktycznie za darmo, nie ruszając się zza klawiatur). Wprawdzie Fido to nie to samo co Internet, listy chodzą znacznie wolniej i nie ma nigdy stuprocentowej pewności, że dotrą do adresata, jednak zaręczam Wam – zabawa jest przednia. Jeśli ktoś chce pisać po angielsku – niech wysmaży do mnie podanie w tym języku, z prośbą o dostęp do konferencji angielskojęzycznych, jeżeli list da się zrozumieć, podanie zostanie rozpatrzone pozytywnie.

Skoro już jesteśmy przy konferencjach i poczcie, muszę trochę pomarudzić. Każda konferencja ma swój regulamin i swojego moderatora. Regulamin określa, co na łamach konferencji wolno a czego nie, Moderator pilnuje, żeby wszyscy przestrzegali regulaminu. Niestety, regulaminy nie są dostępne w żaden zorganizowany sposób – poza tym, że każdy moderator ma obowiązek wysyłać je raz w miesiącu jako list w konferencji. Jeżeli więc nie wiecie, co wolno a czego nie, albo wstrzymajcie się z pisaniem byle czego, albo popatrzcie, o czym piszą inni. Próby łamania regulaminów nie mają sensu – wszyscy w Fido w ciągu kilku dni dowiadują się, że Jasiowi Kowalskiemu nie wolno pisać w jakiejś konferencji i blokują mu do niej dostęp wszędzie. I po co komu taka „sława"?

Wasz SysOp



Hyp...hyp...hypery

KRZYSIOKUBECZKOLOGIA:

Hćiałbym pogadać w ćtery ocy z jednojajowym komurkowcem Kżyśiem Kópeczkom, tym wrednym samcem i lólkiem. Oturz dówjedzałem się, rżę nięźlę wchłaniąż wilgóć jąk ną rżywóm kópeczęm...

(Chot Dog)

KK (nie będę pisał KQ bo obraziłbym „Sierrę"). *(Conrad)*

Z dedykacją dla Krzysia Kubeczki:

Atarowcy to pechowcy,
Kto kupi Atari, ma pewność że mu się spali,
A PC mu przywali, tak że się kaseta rozwali.

(Cyberman i Inferno)

Zbrodnia Nagrodzona:
Gdy napotkasz Atarowca
Zbij go pałką, skop z gumowca
Chwyć za szyję, wydłub oczy,
Ukręć jęzor, wyrwij włosy.
Połam obie ręce, nogi...
Ciała pozbądź się, mój drogi!

(Gall)

POCZĄTKI:

Do Towarzystwa Oryginalnych Producentów Super Elektrycznego Czasopisma Robiących Etykiety i Tramwaje. *(Bambo Jambo)*

Oto moje pytania wyryte lub skierowane (jak kto woli) do c. k. m. i k. pracujących w kamieniołomach firmy „Top Secret". *(Tsutomu)*

Wysyłam ten list do Was bo jest za głupi, by go przesłać gdzie indziej.

(Deadman)

KOMENTARZE:

Gdy przeczytałem wstęp to od razu poszłem skopać siostrę, bo żeby takiego jełopa udawać i nic nie rozumieć z denominacji to już pała nie obejmuje.

(Atomic)

Ja to lubię nawet tą „MiM" bo są fajne obrazki. *(Martio)*

Za pierwszym razem wasza mała gazetka bardzo wpadła mi w oko, niestety już nie mogłem już jej stamtąd wyciągnąć. *(Janusz Fiś)*

W kąciku „Magia i Miecz" zaciekawiła mnie jedna rzecz (o [——], ale się zrymowało!).

Jedyna zaleta „TS" to taka, że po przeczytaniu każdego numeru wędruje on na gwóźdź do kibla i wspaniale podciera [——]. Wasz papier jest idealny, jakością dorównuje temu, który przysyła mi babcia z Niemiec, ale mógłby mieć uwypuklenia...

(Siergiej)

[Po napadającym na gry tekście w MiM] Gratuluję p. Rafałowi Gałeckiemu odwagi, jeśli jeszcze żyje.

(Ziółek)

Hypery – O.K. (ale takimi grypsami to moja prababcia strzelała do Niemców).

(Ziółek)

MASOCHIZM:

Lubię tak bardzo moją osobę, że chyba się zabiję.

(Deadman)

STRĘCZYCIELSTWO?:

Proszę Was bardzo, drodzy A&G abyście mi przysłali katalog lub przynajmniej informacje na temat gier i programów erotycznych i pornograficznych. *(Nieczytel)*

GROŹBY:

Jak mi nie odpowiecie, to Wejdę na Wspólna i zrobię ROZRÓBĘ.

(Bambo Jambo)

(No problem! Go for it! – A&G)

INNE:

Chodzę z gołą głową, żeby nie dostać w czapę. *(Atomic)*

PROPOZYCJE:

A tak w ogóle załóżmy porządny fanzin komiksowy działający pod skrzydłami „Top Secret" (Krzyś Kubeczko redaktorem naczelnym a ja z-ca!).

(Martio)

Za ocenę grafiki do „Franko" to fundnijcie Piotrasowi okulary z przerzutkami albo wyrzućcie go na ulicę.

(Siergiej)

ZAKOŃCZENIA:

Jak mnie nie wydrukujecie, to podłożę wam Bombę Atomową o mocy 500 kiloton z rozszerzeniem do 1 MB.

(Bambo Jambo)

„DOBRANOC" lub „DO WIDZENIA", wszystko zależy od czynników zewnętrznych, no od tego tam „SŁOŃCA". Chyba że macie żaluzje w oknach lub ich w ogóle nie macie.

(Paco i KGB Pirates Soft).

Kończę bo mi się sikać chce.

(Martio)

Z barku koperty jestem zmuszony kończyć, ponieważ kończy mi się wkład do gumki. *(Harnaś)*

TS-Shareware (po raz czwarty)

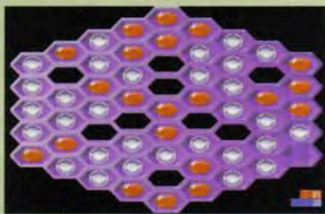
Do naszych dotychczasowych dyskietek dołącza kolejna – tym razem z dwoma grami i małym programikiem użytkowym autorstwa naszego szefa. Ponieważ o grach piszemy osobno, tu zajmiemy się wyłącznie tym małym użytkiem.

SLOW

Programik (o nazwie slow) służy do spowalniania (lub zatrzymywania) zegara czasu rzeczywistego w komputerze. Co to daje? Cóż, możliwości jest sporo. Pierwsza i podstawowa, to przedłużanie czasu życia różnych wersji demonstracyjnych, działających np. tylko przez siedem minut. W tym czasie bardzo często nie sposób sprawdzić, czy dany program nadaje się do naszych potrzeb – o ile nie zależy nam na prawidłowych datach i godzinach ostatniej modyfikacji plików, slow nadaje się do użycia. Druga (też istotna) możliwość, to oszukiwanie niektórych gier – np. BRE, które sprawdza, czy zegar nie był przestawiany. Jeżeli i SysOp i gracze chcą się zmieścić zaraz po północy, może z tym być problem a tak – Sysop popycha zegar do przodu, gra po zwolnieniu upływu czasu, a potem resetuje komputer – i nie dość, że wszyscy zagrali, to jeszcze są wyspani następnego dnia. Może to nienajlepsze wyjaśnienie, ale rozwiązanie w swoim czasie sprawdziło się w praktyce.

HEXXAGON

Ta gra występuje w różnych wersjach na różne komputery. Zasady są bardzo proste – na planszy (akurat tym razem heksagonalnej) ustawione są piony nasze i przeciwnika. Każdy pion może skoczyć o dwa pola lub rozmnożyć się – wówczas nowy pion ląduje na jednym z pól przyległych do już zajmowanego. Wszystkie piony przeciwnika znajdujące się na polach



sąsiadujących z polem zajętym przez nasz pion zmieniają się w nasze piony. Ostatnia reguła mówi, że nie wolno wchodzić na pola już zajęte. Ot, cała filozofia.

Zasadniczo gra toczy się na planszy o określonych rozmiarach i kształcie, jednak częścią programu jest edytor plansz – wprawdzie nie umożliwia on zmiany ich rozmiarów, jednak pozwala na dowolne ustawienie początkowe pionów i dowolne rozlokowanie dziur na planszy. Czasem obecność dziur powoduje sytuacje, w których wygrana jest niezwykle prosta, o ile tylko uda się opanować określone pola, czasem jednak powodują one wyłącznie komplikacje, uniemożliwiając zlikwidowanie oporu przeciwnika w jakimś obszarze. Reguły są proste (nie bardziej skomplikowane niż w Reversi, znanym też jako Otello), jednak gra nie jest wcale prosta, zwłaszcza, jeśli chcemy wygrać. Naszym przeciwnikiem jest niejaki Craniac, w trzech wcieleniach – od najłatwiejszego do pokonania, do najtrudniejszego, przy którym rzeczywiście mózg może zacząć parować. Naczelnemu na ogół udaje się z nim zremisować, z rzadka wygrać – ale i to zależy od planszy, bo na niektórych prymat Craniaca został jak na razie nienadwyrężony.

Gra ma bardzo przyzwoitą oprawę graficzną i dźwiękową, co wyróżnia ją na plus spośród wielu produkcji shareware'owych docierających do nas z różnych źródeł.

RIPTIDE

O ile HEXXAGON jest grą wybitnie logiczną, Riptide to zręcznościówka – choć chwilami myślenie też się przydaje. Pływamy małą łódką podwodną, walcząc z różnymi parszywymi stworami podmorskimi, dybiącymi na nasze życie. Pod wodą – jak to zwykle bywa – trzeba uważać na brak powietrza, trzeba też uważać na opancerzenie łódki, uszkadzane przez kolejne starcia z piraniami (w morzu?), meduzami i im podobnymi. Morze przypomina co nieco labirynt składający się z różnej szerokości przejść, w których nasza łódka mieści się jak najbardziej, tyle tylko, że nie zawsze. Na szczęście w szczególnie przykrych sytuacjach może nas wspomóc dziarski podmorski robot o nazwie Jason – wpływa on w dziury w których my się nie zmieścimy bez dopychania kolanem i pomaga otworzyć zamknięte przejścia, znaleźć klucze potrzebne do otwarcia podwodnych zapór i tak dalej.

Do naszej dyspozycji pozostaje kilka (chyba pięć) poziomów gry, wszystkie o mniej więcej takim samym poziomie trudności. Znając hasło zawsze można zacząć od poziomu, który ostatnio okazał się za trudny, ale porządni grACzE nie potrzebują żadnych podpowiedzi i sami dotrą do ostatniego etapu. Ostatniego oczywiście wyłącznie w wersji nie rejestrowanej, jako że





istnieje jeszcze kilka epizodów, dostępnych za skromną opłatą kilku dolarów.

Zestaw 1 **1,2 MB**

DEU 5.21 – Chyba najlepszy z edytorów do Dooma
GAME WIZARD 2.4 –„Action Replay" dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!
GAME TOOLS 3.21 –„Game Wizard", lepszy ale trudny.
TABLICE DO „GAME WIZARDA" – 4 gotowe tablice do „GW".
EDYTORY SAVEGAME'ÓW – „Doom", „Privateer", „Raptor", „Reunion", „Tie Fighter", „UFO", „Mystic Towers", „Ramzes".
SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: „Amidecod" (podaje hasło do komputera) i „Break ARJ" (zgaduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES itd. – TnT do 233 PC-towych gier.
TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. „Quarantine", „Cannon Fodder", „TIE Fighter", czy „Heimdall 2").
TRAINERS MASTER v1.0 – Trainery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II", „Alone in the Dark II", „Flashback", „Prince od Persia" czy „Rebel Assault").
TS DEMOS – demka Top Secret.
TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10 – Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

Zestaw 2 **1,2 MB**

BANANOID v1.00 – Ładna odmiana „Arkanoida" (VGA, powiększone pole gry – 2 ekrany).
BASSTOUR v3.00 – Bardzo realistyczny symulator łowienia ryb.
BIPBOP II – Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.
CHEAT v1.10 – 271 tipsów i trainerów do znanych gier.
JOUST VGA – Znana z automatów zręcznościówka: pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.
KRET – Gra logiczno – zręcznościowa, z wyglądu podobna do Tetrisa, zasady są zupełnie inne, a gra się chyba lepiej.
MAGUS, 2ND EDITION – Perełka! RPG. Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać wielu przedmiotów, dobra grafika.
TEROLIS v1.0 – klasyczny tetris, rozbudowany, dobra grafika, muzyka na SB i Gravisa.
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00 – redakcyjny edytor savegame'ów. Przydatny, sporo umie, w oparciu o niego robimy rubrykę savegame'y.
TUROID v1.20 – Klasyczny arkanoid + edytor poziomów.

Zestaw 3 **1,2 MB**

LINE WARS II – Strzelanka kosmiczna z zacięciem symulatorowym, podobna do „TIE FIGUTELA"' „X-WINGA" czy „DARK CRUSADERA"

Aby zamówić dyskietki, należy:
– wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
– cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 3,50 zł (35.000 starych zł) niezależnie ooood ich ilości,
– obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
– kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo „Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy **Miejscowość**

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr: ☐1. ☐2. ☐3.

Przeżyjmy to

CD-paki stają się coraz popularniejsze, a produkcje na nich zawarte – coraz atrakcyjniejsze. Zestawik, który mamy właśnie w rękach jest tego doskonałym przykładem. Aby nie tracić cennego miejsca, przejdźmy od razu do omówienia zawartości, tj. 10 płyt CD-ROM.



„Blue Force" – to produkcja Jima Wallsa, autora pierwszych trzech

TOP 10 CD COMBO



„Police Questów". Jest przygodówką, a traktuje o przygodach młodego policjanta poszukującego zabójców swego ojca. Gra ta jest jedną z pierwszych, które wykorzystują technikę digitalizowanych animacji postaci. Gra się wspaniale, w miarę lekko i przyjemnie.

„Red Baron", „A-10 Tank Killer" – 2 znane symulatory „Dynamixu" na jednej płycie. Pierwszy pozwala nam latać w I Wojnie Światowej i po dziś dzień wygląda całkiem nieźle. Z drugiego można już tylko obejrzeć wspaniałe digitalizowane zdjęcia, bo jego wektorowa grafika jest cokolwiek toporna.

„The First Emperor of China" – genialna multimedialna historia starożytnych Chin. Wiele filmów, zdjęć i map. Piękne!

„Hilarious" – zbiór filmików przedstawiających rozmaite gwiazdy Hollywood opowiadające rzekomo śmieszne dowcipy.

„Inca II" – produkcja zręcznościowo przygodówkowa. Rzecz dzieje się za czasów Inków w Ameryce takiej, jak chce ją widzieć Erich von Deaniken, tj. mocno zaawansowanej technicznie. Całość wykonana łączoną techniką digitalizacji i malowania – „Killing Moon" to nie jest, ale da się obejrzeć.

„World Literary Heritage" – niesamowita biblioteka: zawiera ponad 700 dzieł 150 autorów światowej klasyki, ich życiorysy, zdjęcia i czytane przez lektora fragmenty utworów.

„The Magic Death" – kobieta-inspektor na tropie, niezła (choć powolna) gra detektywistyczna pod „Windows".

„Kids Can Read" – multimedialny program-książka uczący dzieci czytać w pięknym języku Szekspira.

„The Family Doctor" – człowieku wylecz się sam, czyli obszerny zbiór porad, rysunków, symptomów itd.

„Ringworld" – jeszcze całkiem przyzwoita przygodówka SF.

W takich momentach zawsze piszemy to samo – biorąc pod uwagę, że jedna płyta kosztuje 16 zł, po prostu trzeba ten zestaw nabyć – jego zawartość jest dobra i w miarę świeża.

Alex & Gawron

Producenci: Różni, panie, różniści (B. Smoleń)
Komputery: PC 386 CD-ROM
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 183 (z VAT)



Dune

Właściwie to ja już nie wiem pod jakim tytułem jest ta gra, bo pudełko ma co innego napisane z przodu, co innego z tyłu, a jeszcze co innego na grzbiecie. Zdaje się, że jedna nazwa to tytuł oryginalny, angielski, druga to tytuł po polsku, a trzecia to wolna amerykanka tłumacza/wydawcy/łamacza w studiu (właściwego prosimy nie podkreślać i przejść od razu do następnego akapitu).



Liczba tytułów odpowiada zresztą liczbie podejść do „Dune" (bo będę się trzymał tytułu oryginalnego). Najpierw była wersja dyskietkowa, potem na CD (z urozmaiconą grafiką i bardzo ciekawie zrobionymi animacjami), teraz mamy znowu wersję na dyskietkach. O dziwo, mimo że upłynęło już sporo wody, w Dune gra się po staremu z dużą przyjemnością. Gra wytrzymuje porównanie z niejedną dzisiejszą produkcją, mimo dość już sędziwego wieku.



Dla tych, którzy nic nie wiedzą, napiszę pokrótce, o co chodzi. Dune to gra strategiczna z elementami ekonomii. Wir historii rzucił Cię z rodziną na planetę Arrakis. Twoje zadanie polega na zjednoczeniu jej rodowitych mieszkańców (Fremenów) i pokonaniu odwiecznych wrogów Twojego rodu, Harkonnenów. Dokonujesz tego latając po planecie (początkowo, potem będziesz się mógł komunikować z Fremenami na odległość) i sterując wydobyciem przyprawy (głównego bogactwa Arrakis), po jakimś czasie również działaniami wojennymi, by na koniec zacząć sadzić drzewa na pustyni, kończąc tym samym panowanie Harkonnenów i produkcję przyprawy. Wszystko to jest dosyć luźno związane z książką i filmem, w stopniu umożliwiającym rozpoznanie oryginalnych postaci i zdarzeń.

Borek

P.S. Pełny opis do Dune ukazał się w Top Secret nr 12(5/92)

Producent: Virgin Games
Dystrybutor: IPS
Cena: 28,06 zł
Komputery: PC, Amiga

MEGAPAK 2

Opisywaliśmy już rozmaite paki, ale zestawu takiego, jak te 11 płytek, jeszcze nie widzieliśmy. Toć tu są gry, które wiele firm sprzedaje jeszcze oddzielnie! Omówmy więc:

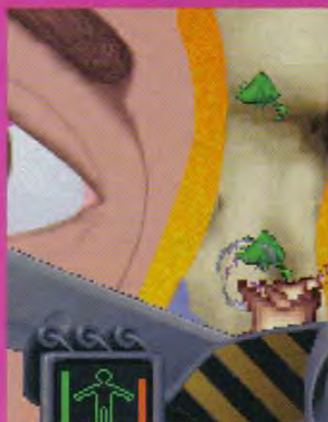
„Jurassic Park" – zręcznościówka powstała na fali popularności filmu, zawierająca etapy dziejące się w 2 i 3 wymiarach, w specjalnej wersji CD.

„Compuserve" – zupełnie bezużyteczna w Polsce płytka, w Stanach można dzięki niej korzystać z komercyjnej sieci usługowo-handlowej Compuserve.

„Bodyworks Voyager" – ciekawa gra z elementami zręcznościowymi. Leczysz chorych, latając po ich ciele w małym stateczku tłukąc bakterie, a przy okazji sporo się uczysz. Całość jest bardzo dobrze wykonana.

„Sleepwalker" – znana z Amigi, oryginalna zręcznościówka traktująca o pewnym wiernym czworonogu, który musi uratować swojego pana, małego chłopca, a w dodatku lunatyka. Niezła!

„Return to Ringworld" – część druga gry na podstawie popularnej



jeszcze raz

Rampart

Są gry, które potrafią zadziwić niespotykanym pomysłem. Z pewnością zaliczyć można do nich „Ramparta". Bo dziwne wydaje się podbijanie obcych ziem przez armię, która rozpaczliwie broni się w zamku przed najazdami z morza.

Mimo armii, zamków i najazdów nie jest to gra strategiczna. Owszem musimy wznosić zamki, owszem musimy rozmieszczać działa, owszem dążymy do zniszczenia wroga, ale jedyna licząca się wartość podczas to refleks i szybkość. Wszystko bowiem rozgrywa się na czas.

Grę podzielono na dwie części: pierwsza, trudniejsza wzbogacona została o wsie, kupowanie superdział i wypuszczanie balonów – elementy uatrakcyjniające zabawę, ale zarazem utrudniające ją; druga jest bez dodatków.



Niezależnie czy wybierzemy typ pierwszy czy drugi każda z rozgrywek składa się z kilku części. Mamy na nie określoną ilość czasu. Najpierw wybieramy więc pole bitwy, potem zamek, z którego będziemy prowadzić ostrzał, a następnie rozstawiamy armaty. Teraz następuje krótka, acz intensywna walka artyleryjska i przystępujemy do odbudowy zgliszcz. Zabawa polega na tym, by w określonym czasie z klocków różnego kształtu zbudować mur obronny otaczający dokładnie posiadaną wieżę. Po każdej turze naliczane są punkty podsumowujące nasze dokonania (ostateczny wynik umieszczany jest na tablicy HIGH SCORE-ów, o ile na to zasłużyliśmy).



Ponieważ wszystko odbywa się na czas, zabawa jest mocno męcząca i stresująca, tym bardziej, że nie ma sposobu na jej spauzowanie czy zapisanie na dysku. Nie przeszkadza to jednak w nazwaniu „Ramparta" jedną z najbardziej wyżywczych zręcznościówek, w jakie grałem.

Pałcjusz

Producent: EA
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 28,06 zł

RISKY WOODS

Ta gra jest klasyczną zręcznościówką z widokiem z boku. Będąc młodym adeptem sztuki walki, musisz oczyścić pewną wspaniałą krainę ze sług zła, którzy to wszędzie się panoszą, a dobrych mnichów, opiekunów owej krainy, pozamieniali w kamienne posągi.

W takich oto okolicznościach przyjdzie Ci pokonać 4 dwuczęściowe plansze, a na końcu każdej z nich będzie czekał wielki boss. Pokonanie planszy wiąże się z eksterminacją przeciwników (a wyłazi ich naprawdę sporo), uwalnianiem mnichów oraz zbieraniem kasy, wypadającej z przeciwników i innych bonusów o ciekawych właściwościach. Trzeba też uważać ma przeszkody terenowe, począwszy od pułapek w postaci kładek, na które spadają kamienie, skończywszy na przepaściach, z których wychylają się jakieś podejrzane stworzenia.

Twoja energia życiowa wyrażona jest w kreskach, tak więc możesz wytrzymać kilka zderzeń z przeciwnikiem. Twoja broń dostępna jest w kilku sortach, począwszy od noży, poprzez ogniste kule czy topory aż do bumerangów. Pierwszą z tych zabawek masz od początku, pozostałe można nabyć w sklepie na końcu levelu za ciężką kasę.



Gra jest graficznie i muzycznie opracowana bez zarzutu, na po-





ziomie współczesnych produkcji. Sama grywalność jest niezła, choć naszym zdaniem nie rewelacyjna – wrogów jest trochę za dużo, stąd całą akcja niekiedy jest zbyt chaotyczna. Nie zmienia to jednak faktu, że można sobie w tę grę porypać z niejaką przyjemnością.

Alex & Gawron

PS. Gra „Risky Woods" znajduje się w ofercie naszej księgarni wysyłkowej.

Komputery: PC, Amiga
Producent: Electronic Arts, Dinamic Software
Dystrybutor: IPS,
Cena: 28,06 zł

powieści SF (patrz „Top 10 CD-ROM combo") w specjalnej wersji CD. Całość jest przygodówką, wykonaną niemal na poziomie produkcji współczesnych.

„Shadowlands" – ciekawe i ponoć dobre RPG, jednak graficznie żenujące – nie ma na co patrzyć.



„Cyberplasm" – zabawna gra przygodowa pod Windows. Wcielasz się w postać niekoniecznie super-mena i jego równie dzielnego psa. Całość jest genialnie wykonana i zawiera wiele humoru.

„Jutland" – tak! Właśnie to! Świetna gra, będąca symulacją dowodzenia flotą pancerników w okresie I Wojny Światowej, z grafiką SVGA. Jeszcze do niedawna jeden z CD-ROM-owych hitów!

„Psychotron" – gra detektywistyczno – szpiegowska pod „Windows". Sporo ładnych filmików, gorzej z animacją. Całość dość ciekawa, osadzona w realiach poradzieckiej rzeczywistości i mogącej z tego wyniknąć rozpierdziuchy.

„Spectre VR" – gra zręcznościowa. Latasz stateczkiem po powierzchni pewnej planety. Zrobiona z wykorzystaniem grafiki wektorowej, co technologicznie jest bardzo ładną robotą, niestety, na pierwszy rzut oka prezentuje się raczej kiepsko.

„Microcosm" – tak! Kolejna znakomita CD-ROM-owa gra, można powiedzieć młodsza siostra „Creature Shocka". Doskonale, renderowane animacje, szybka akcja, doskonałe intro, a całość osadzona w realiach filmu „Interkosmos" – czyli mamy historię faceta pomniejszonego i wstrzykniętego w innego faceta.

Cóż powiedzieć – po prostu kupujcie, okazja jest znakomita!

Alex & Gawron

Producenci: Różni, panie, różniści (B. Smoleń)
Komputery: PC 386 4 MB CD-ROM.
Dystrybutor: CD Projekt, cena: 189 zł (nowych, z VAT)



Lista przebojów

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. PINBALL ILLUSIONS	1. MICROCOSM	1. SENS. W. OF SOCCER	1. INNOCENT UNTIL C.	1. SIM CITY 2000
2. FOOTBALL GLORY	2. FLINK	2. FIFA INTERNATIONAL	2. WING COMMANDER III	2. PREMIER MANAGER 3
3. THEME PARK	3. BENEFACTOR	3. CANNON FODDER	3. DOOM II	3. WINTER OLYMPICS
4. SIM CITY 2000	4. THEME PARK	4. PREMIER MANAGER 3	4. PREMIER MANAGER 3	4. DEF. OF THE EMPIRE
5. PREMIER MANAGER 3	5. LEMMINGS	5. THEME PARK	5. CREATURE SHOCK	5. TRANSPORT TYCOON
6. BANSHEE	6. WEMBLEY SOCCER	6. CANNON FODDER II	6. MAGIC CARPET	6. LION KING
7. ROADKILL	7. DEATH MASK	7. MICRO MACHINES	7. LITTLE BIG ADV.	7. DOOM II
8. LION KING	8. BUMP 'N' BURN	8. KICK OFF III	8. MICROCOSM	8. FLIGHT SIM 5.0
9. PGA EURO.TOUR	9. LIBERATION	9. SKIDMARKS	9. THEME PARK	9. TIE FIGHTER
10. ALL NEW... LEMS	10. SUPER PUTTY	10. FOOTBALL GLORY	10. PGA TOUR GOLF	10. NASCAR RACING

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. BATMAN RETURNS	1. ETERNAL	1. MORTAL KOMBAT II	1. DOOM II	1. KSIĄŻE
2. S. MARIO BROS III	2. TRENER	2. DEATH MASK	2. SYSTEM SHOCK	2. WŁADCA
3. DARKMAN	3. ARNIE II	3. RISE OF THE ROB.	3. MORTAL KOMBAT II	3. SPECIAL FORCES
4. POWER SOCCER	4. COSMIC HERO	4. JUNGLE STRIKE	4. ECSTATICA	4. CYWILIZACJA
5. STREET FIGHTER II	5. CARNAGE	5. SHAQ-FU	5. WARCRAFT	5. WŁADCY CIEMNOŚCI
6. TERMINATOR II	6. NOCTURNO	6. LION KING	6. QUARANTINE	6. OPERATION BLOOD
7. JURASSIC PARK	7. DRIP	7. KAJKO I KOKOSZ	7. SIM CITY 2000	7. AD 2044
8. HOME ALONE II	8. WŁADCA	8. ALADDIN	8. TIE FIGHTER	8. KOLONY
9. BATTLE TOADS	9. LAZARUS	9. SENS. W. OF SOCCER	9. TEENAGENT	9. MEGABLAST
10. DJ BOY	10. KLĄTWA	10. BLOODNET	10. DARK FORCES	10. OSADNICY

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. CONTRA	1. OPERATION WOLF	1. VROOM	1. GOLDEN AXE	1. NINJA COMMANDO
2. KARATEKA	2. HANS KLOSS	2. FRUIT PANIC	2. COLGATE	2. CAVEMAN
3. WRESTLING	3. HOOK	3. BUG BOMBER	3. ALCATRAZ	3. ZBIR
4. GALAGA	4. GARFIELD	4. MORPH	4. WING COM. ARMADA	4. UPIÓR
5. TURTLES III	5. FIST FIGHTER	5. CISCO HEAT	5. CISCO HEAT	5. BOEING 2

HITY tematyczne

ARC. ADVENT.	BAT'N'BALL	PUZZLE & QUIZ	RACING	SHOOT'EM UP
1. FIRST SAMURAI	1. PINBALL ILLUSIONS	1. LEMMINGS 2	1. SKIDMARKS	1. CHAOS ENGINE
2. ROBOCOP 3	2. PINBALL FANTASIES	2. BENEFACTOR	2. LOTUS ESPRIT	2. DESERT STRIKE
3. D/GENERATION	3. PINBALL DREAMS	3. OH NO! MORE LEMS	3. BUMP'N'BURN	3. SKELETON KREW
4. SECOND SAMURAI	4. ARKANOID 2	4. LOST VIKINGS	4. FORMULA ONE GP	4. TOWER ASSAULT
5. HUNTER	5. SHUFFLEPUCK CAFE	5. DIGGERS	5. SUPERCARS 2	5. GUARDIAN
6. ANOTHER WORLD	6. ARKANOID	6. PIPEMANIA	6. ROADKILL	6. ALIEN BREED 2
7. JURASSIC PARK	7. KRYPTON EGG	7. ONE STEP BEYOND	7. LOTUS II	7. BANSHEE
8. HEIMDALL	8. BUNNY BRICKS	8. PUSH OVER	8. ATR	8. PROJECT-X
9. THE IMMORTAL	9. LORDS OF WAR	9. ALL NEW... LEMS	9. POWERDRIVE	9. ALIEN BREED '92
10. G. OF THE AZTECS	10. BOTICS	10. HUMANS JURASSIC	10. OVERDRIVE	10. BLOOD MONEY

Oto tytuł i część dalsza następująca tuż po nim

Uszanowanie szanownym, wielce szlachetnym i wiernym czytelnikom listy przebojów. Dzisiaj postanowiłem, że będę okropny i spróbuję przeprowadzić analizę tego co pojawiło się na liście z listów. Jak z pewnością wiecie, lista ta tworzona jest wyłącznie na podstawie głosów przysłanych od Was. Czas na analizę... co! jak to? aaaa rozumiem!

Niestety muszę zacząć jeszcze raz. Właśnie otrzymałem wskazówki, że mam przestać się wygłupiać i zacząć pisać komentarz tak jak zwykle. Od czego tu zacząć, a już wiem!

Dwa numery wstecz ogłosiłem wiecznie trwający pseudo konkurs, w którym biorą udział wszyscy Ci którzy przyślą jakieś śmieszne teksty na kartkach do głosowania na listę. Do dzisiaj przyszło kilka, w związku z czym zgodnie z zasadami pseudo konkursu, zostaną opublikowane. Oto one:

„Idzie babcia po schodach a dziadek też ma sandały" – napisane przez Punishera z Sosnowca.

„Zagadka!!! Tam gdzie kucharek sześć to? Cycków dwanaście Ha! Ha! Ha! Ha!" – autor się nie podpisał, ale mnie szczerze rozbawił autozachwyt autora nie autoryzowanym własnym tekstem.

„Polak nie flegamtyk – grać musi

Gra lepsza od chleba bo gryźdź nie trzeba" – napisał nie jaki Nicromancer ze Szczytna (zachowana pisownia oryginalna).

Dla wszystkich pozostałych jako nagroda pocieszenia, wystąpią stepujące ślimaki, którym klaskać będą członkowie komisji. No to do następnego spotkania.

NATENCZAS W.

P.S. Tekst napisany został w Australii, w święto deszczu. Jestem bardzo rozczarowany tym, że tubylcy nie chodzą na rękach, jak przewidywał pewien naukowiec. Miesiąc nauki chodzenia na rękach poszedł na marne.



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,60 zł, w prenumeracie 2,40 zł.

Top Secret - wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,30 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za drugi kwartał wynosi 7,8 zł. Wpłat na trzeci kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 maja 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów. Artykuły o muzyce , grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,20 zł, w prenumeracie 2,0 zł.

PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.05.95	Bajtek	Commodore & Amiga C&A	Top Secret	Atari magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,40 x	2,00 x	2,30 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
SUMA	+	+	=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



XYWA:



LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:



SHITY

1
2
3
4
5
6
7

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SAVEGAMY

Witamy po raz kolejny w savegame'ach. Tym razem wypełnione są one skryptem do „Reuniona", który nadesłał do naszego BBS-u Tomek Goraziński. Jesteśmy pod wrażeniem Gawronowej koncepcji skryptu, z którego daje się tyle wycisnąć i pracy jaką autor tego konkretnego skryptu włożył w jego przygotowania. Czekamy na jeszcze.

Zmiany wprowadzić do pliku SPIDYSAV.X:

```
[14476] ($FF) ($FF) ($FF) forsa
[14480] ($FF) ($FF) ($FF) detoxin
[14484] ($FF) ($FF) ($FF) energon
[14496] ($FF) ($FF) ($FF) raenium
[14488] ($FF) ($FF) ($FF) kremir
[14500] ($FF) ($FF) ($FF) texon
[14492] ($FF) ($FF) ($FF) lepitium
;DOWÓDCY
[14468] (xWpisz któregoś z pilotów 0-03)
[14470] (xWpisz któregoś z budowniczych 0-03)
[14472] (xWpisz któregoś z wojowników 0-03)
[14474] (xWpisz któregoś z naukowców 0-03)
;WYNALAZKI
;Flota wojenna
;HUNTER
[13085] ($05)
[13095] (xWpisz liczbę HUNTERów 0-255)
;STARFIGHTER
[13403] ($05)
[13413] (xWpisz liczbę STARFIGHTERów 0-255)
;DESTROYER
[13827] ($05)
[13837] (xWpisz liczbę DESTROYERów 0-255)
;CRUISER
[14304] ($05)
[14314] (xWpisz liczbę CRUISERów 0-255)
;Flota handlowa
;TRANSFER SHIP
[12873] ($05)
[12883] (xWpisz liczbę TRANSFER SHIPów 0-255)
;TRADE SHIP
[13032] ($05)
[13042] (xWpisz liczbę TRADE SHIPów 0-255)
;GALLEON
[13350] ($05)
[13360] (xWpisz liczbę GALLEONów 0-255)
;PIRATE SHIP
[13562] ($05)
[13572] (xWpisz liczbę PIRATE SHIPów 0-255)
;Satelity
;SATELLITE
[12714] ($05)
[12724] (xWpisz liczbę SATELLITów 0-255)
;SATELLITE CARRIER
[12767] ($05)
[12777] (xWpisz liczbę SATELLITE CARRIERów 0-255)
;SPY SATELLITE
[13615] ($05)
[13625] (xWpisz liczbę SPY SATELLITów 0-255)
;SPY SHIP
[13880] ($05)
[13890] (xWpisz liczbę SPY SHIPów 0-255)
;Pojazdy naziemne
;TROOPER
[13456] ($05)
[13466] (xWpisz liczbę TROOPERów 0-255)
;BATTLE TANK
[13668] ($05)
[13678] (xWpisz liczbę BATTLE TANKów 0-255)
;AIRCRAFT
[13933] ($05)
[13943] (xWpisz liczbę AIRCRAFTów 0-255)
;MISSILE LAUNCHER
[14251] ($05)
[14261] (xWpisz liczbę MISSILE LAUNCHERów 0-255)
;Uzbrojenie
;LASER CANNON
[13138] ($05)
[13148] (xWpisz liczbę LASER CANNONów 0-255)
;TWIN LASER GUN
[13244] ($05)
[13254] (xWpisz liczbę TWIN LASER GUNów 0-255)
;MISSILE
[13721] ($05)
[13731] (xWpisz liczbę MISSILEów 0-255)
;PLASMA GUN
[14198] ($05)
[14208] (xWpisz liczbę PLASMA GUNów 0-255)
;Inne
;SOLAR PLANT
[13986] ($05)
[13996] (xWpisz liczbę SOLAR PLANTów 0-255)
;MINER STATION
[12820] ($05)
[12830] (xWpisz liczbę MINER STATIONów 0-255)
;MINER DROID
[12661] ($05)
[12671] (xWpisz liczbę MINER DROIDów 0-255)
;SPACE STATION
[13827] ($05)
[13837] (xWpisz liczbę SPACE STATIONów 0-255)
;NUCLEAR GEN
[12608] ($05)
[12618] (xWpisz liczbę NUCLEAR GENów 0-255)
;CONTROL CENTER
[12926] ($05)
[12936] (xWpisz liczbę CONTROL CENTERów 0-255)
;COMMUNICATOR
[12979] ($05)
[12989] (xWpisz liczbę COMMUNICATORów 0-255)
;RADIO
[13191] ($05)
[13201] (xWpisz liczbę RADIów 0-255)
;HYPERSPACE DEV
[13297] ($05)
[13307] (xWpisz liczbę HYPERSPACE DRVów 0-255)
;TRACTOR BEAM
[13509] ($05)
[13519] (xWpisz liczbę TRACTOR BEAMów 0-255)
;METEOR DISINT
[14039] ($05)
[14049] (xWpisz liczbę METEOR DISINTów 0-255)
;ION CANNON
[14092] ($05)
[14102] (xWpisz liczbę ION CANNONów 0-255)
;ANTI RAD SHIELD
[14145] ($05)
[14155] (xWpisz liczbę ANTI RAD SHIELDów 0-255)
;MENTAL RADAR
[14357] ($05)
[14367] (xWpisz liczbę MENTAL RADARów 0-255)
;ENERGY SHIELD
[14410] ($05)
[14420] (xWpisz liczbę ENERGY SHIELDów 0-255)
[12589] (xWpisz 01 dla kobiety i 45 dla faceta)
;koniec skryptu
```

Listy

KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKI

Nie zaistnieje, bowiem z uwagi na sytuację przesiadkową list od Krzysia K. znalazł się w części przejętej przez naszych następców i nie trafił do naszych rąk. Zgodnie z sugestią naszej Czytelniczki Kleopatry, wszyscy winni tego zaniedbania napiszą ręcznie 100 razy w zeszycie albo na tablicy (niech żyje Bart Simpson) „NIE BĘDĘ LEKCEWAŻYŁ LISTÓW OD KRZYSIA KUBECZKI".

KĄCIK ZŁAMANYCH SERC

Moja siostra zakochała się w Aleksie, gdy zobaczyła go na zdjęciu w „Piwem i Mieczem".

Kubuś Donosiciel

To marne zdjęcidło zrobione przez męża Dobrochny, redakcyjnego fotografika, nawet w połowie nie oddaje mojego nieprzeciętnego piękna, nie wspominając o rozumie, wdzięku osobistym, szyku i, co najważniejsze, skromności. Siostrze przekaż wyrazy ubolewania, bowiem w ramach nauk na pożegnanie Kopalny przekazał mi część swojej wielkiej wiedzy na temat postępowania z kobietami.

SERIA BOLESNYCH PYTAŃ W BRZUCH

1. Po co w rubryce TNT robicie jakieś rysunki, przecież narzekacie, że nie macie miejsca?
2. Po co wydrukowaliście taki głupi list, jak napisał Serciu (moji ludzi już się nim zajęli)?
3. Po co w ogóle wydajecie „Top Secret"?

Seralium

1. To idea Dobrochny i Naczelnego, którzy twierdzą że 4 strony tekstu muszą mieć odpowiednią oprawę graficzną. Mają trochę racji, choć oczy Czytelników, muszących odczytywać minimalnej wielkości litery, cierpią na tym. Na zasadniczą zmianę w tej materii niestety się nie zanosi.
2. Żeby zapełnić miejsce, rozbawić Czytelników, wziąć kasę i iść na piwo.
3. Przyczyny są bliżej nieokreślone. Kiedyś, nikt nie pamięta kiedy i dlaczego, zaczęliśmy to robić, i tak już nam zostało. Patrz: pies Pawłowa.

NO PIRATE, NO CRY

Mam problem z „Królem Lwem": po przejściu pierwszego levelu nie ładuje się drugi, gra wychodzi do DOS-u z komunikatem „Can't find entry in EPFS file LEVEL -65534.MAP". Co się dziejem, że ta extra gra nie chodzi?

Dino

Ładnie to używać pirackiej kopii?! Ponoć pojawiła się taka niedorobiona beta-wersja, która wieszała się gdzieś w okolicach 2 levelu. Widocznie właśnie ją masz...

Na marginesie, zauważcie, że pojawienie się CD-ROM-ów może oznaczać ograniczenie piractwa. Kopiowanie płytki jest trudne (choć oczywiście da się zrobić), zrzynka na dysk twardy – oczywiście możliwa, ale kto kupi grę na kilkudziesięciu dyskach? Oczywiście piraci z czasem coś wymyślą, ale zanosi się na to, że proceder ulegnie poważnemu ograniczeniu, zapewne z ostatecznym pożytkiem dla graczy. Wszak więcej sprzedanych legalnie egzemplarzy gry = niższa cena. Już teraz oferty zestawów CD-ROM-ów po kilka sztuk są niesamowicie korzystne, a to dopiero początek drogi...

ANTOMISTYKA

Kto to jest Krzyś Qubeczko? Czy to aby nie Wiewiór podszywający się pod niego aby sztucznie reanimować Atari?

Jolly Jumper

Kto nie zrozumiał śródtytułu, niech poczyta sobie Stanisława Lema, bo jest genialny, sporo rzeczy przewidział i nie wypada nie znać jego twórczości. Wracając do pytania – KK jest postacią zupełnie realną i prawdziwą, choć czasem trudno w to uwierzyć. A co do Wiewióra, to z całym szacunkiem, ale kudy mu do Polskiego Atarowca Nr 1.

STAŁY KĄCIK POETYCKI

Alex i Gawron
w jednym stali domku
Alex na górze
a Gawron na dole
Razem opisy pisali
w zespole
i nie kłócili się jak
TY - matole.

Skorpion z Kłaja

Wierszyk merytorycznie poprawny, warsztatowo do przyjęcia, dotyka istotnych problemów współczesnej młodzieży. Z braku miejsca nie rozwiniemy tematu, pragniemy jednak stwierdzić, że generalnie całość podoba nam się: akcja może niezbyt wartka, ale za to ilu bohaterów!

Z PUSTEGO...

Dlaczego poświęcacie tak mało stron na „Jest Erotycznie", przecież niektórzy potrzebują więcej erotyki niż taktyki?

Mieszko I

Zgadzamy się w pełni, a nawet idziemy w tym rozumowaniu dalej, twierdząc, że za wyjątkiem nielicznych oziębłych wyjątków których nie wskażemy palcem (np. kolega S.H., nazwisko i adres do wiadomości redakcji), wszyscy potrzebują więcej erotyki niż taktyki. Niestety, owa prosta zależność nie dotarła jeszcze do producentów. Gier erotycznych jest mało, w tym numerze nie ma nawet jednej strony „JE", bo nie było o czym pisać. Takie jest życie, a jeśli się coś w tej materii zmieni, nie objętość działu zapewne wzrośnie.

NIEJEDNOZNACZNOŚĆ

Dlaczego „Ecstatica" dostała tyle samo punktów za grafikę, co „Crime Patrol" czy „Novastorm". Przecież takie mordy to ja robię jak [—— – ocenzurowano].

Atomic

Ocenienie każdej gry w tej samej skali jest trudne. Rzeczywiście, screeny z „Ecstatiki" wyglądają nie najlepiej (choć naszym zdaniem mają swoj urok), ale gdy uwzględnić, że są to elementy trójwymiarowej animacji, a cała grafika jest tworzona zaawansowanym sposobem, trochę podobnym do wektorówki, sprawa nabiera innej postaci. A co mamy w „CP" czy „Novastorm"? Po prostu digitalizowany film, co jest z komputerowego punktu widzenia zupełną łatwizną, albo też renderowane animacje – co jest nieco trudniejsze do wykonania, ale i tak spotykane w wielu, szczególnie CD-ROM-owych grach. W tym kontekście to „Ecstatica" powinna dostać wyższą ocenę za grafikę od „CP" i „Novastorm" a nie na odwrót.

PROBLEM BUKI – ROZWIĄZANIE

Jakiś czas temu ogłosiliśmy problem Buki: jaką rolę w Hollywood otrzymałby Krzyś Kubeczko. Ponieważ chcieliśmy jeszcze osobiście rozwiązać ten konkurs, czynimy to w oparciu o niepełne dane. Niniejszym zwycięzcą ogłaszamy kolegę Larry'ego Laffera (nazwisko jakby nam coś mówiło) za odpowiedź, iż Krzyś Kubeczko zagrałby Krzysia Rozpruwacza w filmie „Siedmiu Rozpruwaczy".

GIGANTOMANIA

Wysłałem do Was list z 142 pytaniami typu co się stanie gdy wymontuje się z IBM-a wentylator. Nawet linijki o tym nie było. A Marcin K. & Paweł P. napisali tylko 103 pytania.

Paco & KGB Pirates Soft

Niestety, poza Twoim do redakcji przyszło jeszcze kilkanaście listów, zawierających od 100 do 300 durnych pytań i wszystkie konsekwentnie wylądowały u Red. Kosza. Dlaczego? Ponieważ aby znaleźć się na łamach trzeba się trochę wysilić, mieć farta albo wykazać bezgraniczną głupotą. Powielenie na większą skalę pomysłu, który już się pojawił nie przynosi dobrych efektów – u nas takie numery nie przejdą.

DYSKURS TECHNOLOGICZNY

Piszecie, że dyskietki odchodzą już na dobre, a ich miejsce zajmuje CD-ROM. Cóż, faktowi nie zaprzeczam, ale CD-ROM długo miejsca nie zagrzeje. Dlaczego? Otóż trwają badania nad holograficznym zapisem informacji, co umożliwi zapis 100 GIGABAJTÓW w 1 CM^3! Są już nawet pierwsze osiągnięcia, małe ale są.

B. Ławiński

Żadna technologia nie żyje wiecznie. CD-ROM-y też kiedyś przestaną wystarczać, choć to raczej sprawa dalekiej, jak na komputery, przyszłości – czytaj: parę lat. Jeśli chodzi o zapis holograficzny, do długa jest droga od pomysłu do przemysłu – nad procesorami balistycznymi (gdzie w tranzystorach będą przepływały pojedyńcze elektrony a nie ich wiązki, co pozwoli na stukrotne zmniejszenie powierzchni) też pracuje się od dawna, a na wyniki przyjdzie nam jeszcze długo poczekać – czytaj: może nawet do roku 2000.

Na tym kończy się radosna działalność spółki autorskiej Alex & Gawron w rubryce „Listy", która niniejszym przechodzi we władanie pewnego Sera, co ma na drugie Haszak. Zainteresowani – patrz Tips'n'Tricks.

Teraz wszystkie spadną na Ciebie!

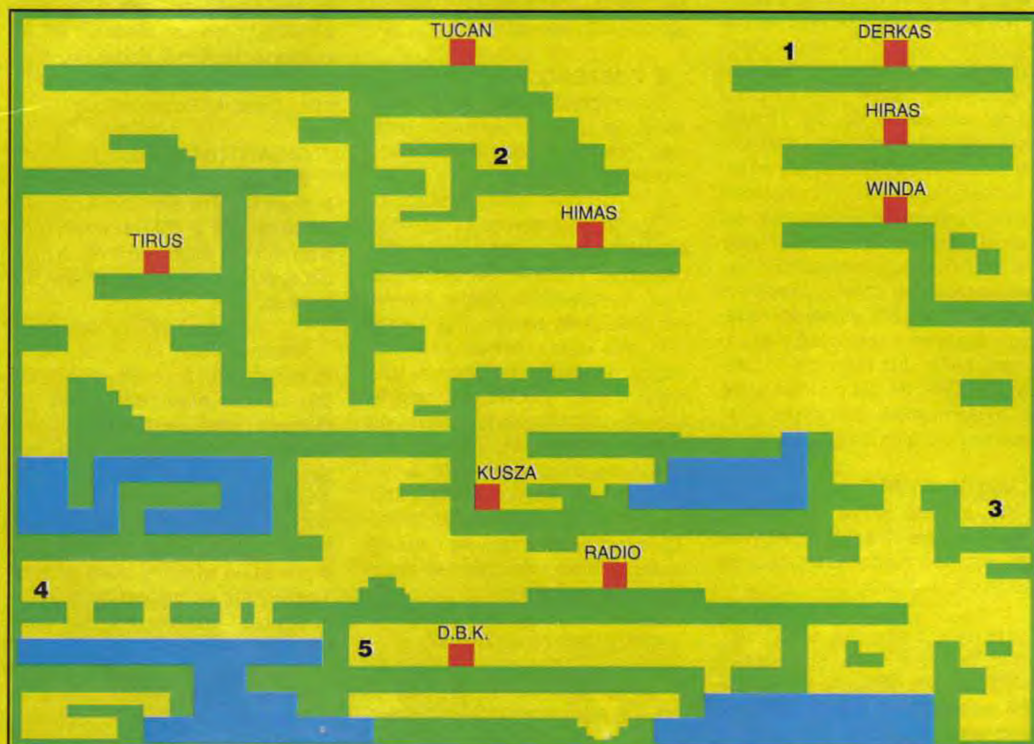
CZYTELNICY NADESŁALI

SCHODAMI W GÓRĘ, SCHODAMI W DÓŁ

Niestety, kryzys braku miejsca dotknął także tej rubryki. Emilus z kwaśną miną i stalowym błyskiem w oku wycedził zimno „macie na to kolumnę". A słowo stało się ciałem. Jest to jednak sytuacja krytyczna, wszystko powróci do normy po zwiększeniu objętości, co kiedyś powinno nastąpić – to wszystko jednak już „Pod nowym zarządem" (patrz „TNT").

My zaś tylko przypominamy – za dobry, treściwy i zawierający element graficzny opis gry jeszcze u nas nie omówionej przyznajemy zwycięzcy roczną prenumeratę TS i książki wydawnictwa „Iskry" o wartości powyżej 15 zł. Opublikujemy też pod tekstem zdjęcie autora oraz dowolne 3 linijki tekstu (byle cenzuralnego) – jeśli tylko sobie zażyczy i je podeśle.

Alex & Gawron



- Teleport oraz potrzebne do niego hasło
1 - Określa położenie liter tajemnego słowa

PONG

W krainie Ponga słowa wykorzystywano do wielu czynności. Można było przy ich pomocy konstruować lub przenosić przedmioty. Można było również przemieszczać się po krainie. Jak? Prosto: wchodziło się do specjalnej maszyny, wypowiadało odpowiednie słowo i koniec! Pong wiedział, co się stanie, jeśli poda złe hasło. Mimo to spróbował i nagle znalazł się w całkiem innym świecie. Mnóstwo roślin i okropnych stworów wywarło na nim olbrzymie wrażenie i strach. Te uczucia spotęgowały się w nim, gdy spróbował wymówić jakieś słowa i... nic! Tu słowa nie działały.

Teraz już zapewne wiesz, jaka będzie Twoja rola. Twoim zadaniem jest zebranie 5 magicznych liter. Aby tego dokonać, należy korzystać z teleportów, wpisując w nich odpowiednie słowa, oraz skrzętnie zbierać różne przedmioty, które otworzą przed Tobą dalszą drogę.

Pongiem sterujemy za pomocą joysticka. „Góra" oznacza, że Pong będzie się odbijał coraz wyżej, „Dół" – coraz niżej. „Lewo" i „Prawo" – wiadomo. Powodzenia!

Czy warto zagrać? Tak, ale na Boga, wyłączcie dźwięk!

Patrick Walczyk

Komputer: Atari

REVS

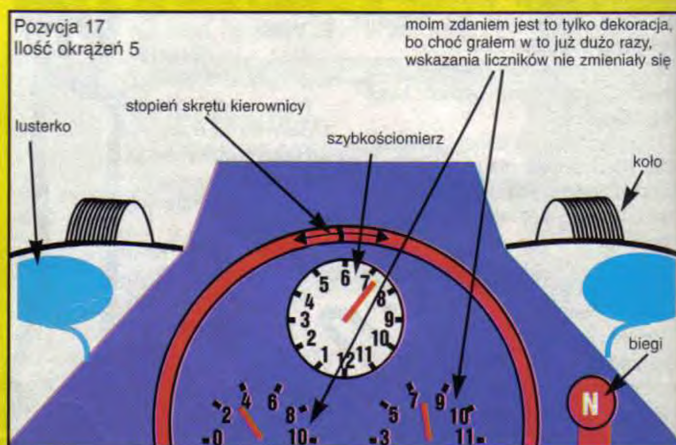
Marek podjechał swoją lśniącą syrenką na linię startu. Obok w tumanach kurzu czekali jego przeciwnicy. W karoseriach ich wozów odbijał się szalejący tłum.

Marek z niepokojem obserwował swój wóz. Jeszcze był cały! Lecz po wyścigu... Niczego nie można być pewnym. Ponure rozmyślania zalęgły się w jego głowie. Nie dostrzegał piękna natury: świergoczących ptaszków, miauczących kotków, skinów bijących jakiegoś chłopczyka. Nie dostrzegł też jakiejś postaci, która cichcem wymontowała mu akumulator.

Nagle huknął wystrzał z pistoletu. Pojazdy z piskiem opon ruszyły. Kurz i pył przysłoniły wszystko. Starter, który nie zdążył się odsunąć, leżał wprasowany w glebę. Marek bezskutecznie wciskał pedał gazu, klnąc siarczyście. Nagle z trybuny nadleciała puszka Coca-Coli, ciśnięta przez jakiegoś ZChN-owca, która ugodziła go w głowę. W ostatnim przebłysku świadomości pomyślał: „Trzeba se było kupić kask", po czym osunął się zemdlony na ziemię.

Korzystając z przeglądu symulatorów w „Top Secret" (bardzo dawno temu, nr 28/7) pozwoliłem sobie napisać ten opis, bo oczywiście na C-64 nie daliście nic.

Jest to jeden z najtrudniejszych symulatorów działających na C-64. Sterowanie nie odbywa się joyem, lecz klawiaturą: „Control" i „Q" to zmiana biegów, „R" – wsteczny, „N" – luz, „T" – rozruch silnika, „S" – gaz, „A" – hamulec, „Return" – pauza. Samochód mamy tylko jeden – przerobioną „Syrenkę". Łatwo prowadzi się tylko



na prostych, na ostrych zakrętach skręt zbyt wcześnie wyrzuci Cię na wewnętrzną, zaś zbyt późno – na zewnętrzną. Choć na początku gry można ustawić stopień trudności, skrzynia biegów zawsze musi być obsługiwana ręcznie. Wypadek możesz spowodować tylko Ty, komputer nigdy nie wpada na inne wozy. Muzyki nie ma wcale! Widok jest z wnętrza bolidu – grafika może nie jest rewelacyjna, ale animacja bardzo dobra. Do wyboru mamu dwa tory różniące się między sobą liczbą zakrętów.

Wiedźmin (Łukasz Dygoń)

Komputer: Commodore 64

CZAS POŻEGNAŃ

Nic, co dobre, nie trwa wiecznie. Tak jest i z naszą współpracą z redakcją „Top Secret" – numer, który trzymacie w rękach, jest pożegnalnym dziełem duetu Alex & Gawron.

Odchodzimy. Dlaczego? Z wielu przyczyn, także finansowych. Jednak żadna z nich nie jest na tyle poważna, abyśmy mieli zacząć udawać, że nie znamy Emilusa, Haszaka czy Naczelnego. Rozstaliśmy się spokojnie i planowo – żadnej wojny czy przywalania sobie nie będzie. Stare historie się nie powtórzą.

W takim miejscu delikwenci wyliczają zawsze swoje dokonania (niezależnie od tego, CZYJE one właściwie są) – nie będziemy kontynuować tej tradycji. Zrobiliśmy kawałek dobrej gazety – to najważniejsze. A robiliśmy ją z Wami i dla Was, Drodzy Czytelnicy.

Dziękujemy za współpracę Krzysiowi Kubeczce, bez którego „TS" nie istniałby w obecnej postaci. Dziękujemy stałym korespondentom: Rumunowi Navigatorowi, Super Grolwerowi, Dr-owi Jakeszowi, Kalemu, Lordowi Fredkowi, Ronji i wszystkim innym. Dziękujemy tipserom – ludziom, którzy nad fajerwerki „Listów" woleli wybrać szarą, ciężką robotę dla wspólnego dobra: Dawidowi Rygielskiemu, Patrickowi Walczykowi, Kimbołowi, Markowi Lisowi, Ninji, Jackowi Kowalskiemu i kilkutysięcznej (tak!) rzeszy innych. Dziękujemy wszystkim korespondentom, szczególnie tym przysyłającym dokładne recenzje każdego numeru – mało o nich pisaliśmy, a tak bardzo nam pomagali. Tym, którzy pisali teksty od czapy dziękujemy podwójnie – uchronili nas od świra, a dzięki „Kącikowi bes komentarza" i „Hyperom" wpłynęli na kształt pisma. Dziękujemy ponadstutysięcznej grupie ludzi, którzy po prostu kupowali każdy numer „Top Secret" – bo to właśnie dla Was i dzięki Wam toczy się ta cała zabawa.

Podziękowania dla Czytelników to dopiero połowa drogi. Pozostaje jeszcze skład redakcyjny. Dziękujemy za współpracę, naukę i opiekę Marcinowi Borkowskiemu, czyli Naczelnemu – gdyby nie On, nic by nie było z całego tego interesu, to On nauczył nas fachu i paru innych rzeczy (a właściwie przede wszystkim paru innych rzeczy). Dziękujemy Emilusowi – nigdy nie bił po gębach za opóźnione teksty, choć obiecywał, poza tym ma chłopak świra. Dziękujemy Haszakowi – za luz, humor i profesjonalizm aż do szpiku kości. Dziękujemy Dobrochnie za to, że była grafikiem, z którym szło się dogadać (i robiła fajne imprezy). Dziękujemy reszcie pracowników Spółdzielni „Bajtek" z Zarządem na czele – za wspaniałą atmosferę pracy i luz. Było cool.

Trzeba kończyć. Godzina jest tradycyjnie późna (01.45), limit miejsca na tekst – przekroczony o 50%. Chyba nigdy nie będzie nam dane napisać wszystkiego, co czujemy (może to i lepiej). Jutro z rana pożegnanie w redakcji, połączone z wypiciem symbolicznej filiżanki cykuty...

Jeszcze raz serdecznie dziękujemy i żegnamy się z radosną świadomością, że nie zmarnowaliśmy ostatnich trzech lat życia. Ave.

Alex & Gawron

UWAGA!!!

Tę pożegnalną rubrykę dedykujemy specjalnie braciom Amigowcom – niech się nie obrażą, ale koniec się chyba zbliża. Dlatego teraz, specjalnie dla Was, potężna porcja TnT (?!!) niemal wyłącznie na Wasze maszynki.

(A&G)

PS. W TnT znalazło się trochę kodów wskutek dziwnego zaburzenia pewnych proporcji przy pisaniu.

ADDAMS FAMILY / Amiga / GAM
1 – VLH1C
2 – VDJ15
3 – ?ZR9R
4 – ?DY9M
5 – 1ZYKF
6 – &ZK98

AGONY / Amiga / Skin
Podczas gry wpisz „FANTASY". Teraz klawiszami „F1" do „F5" zmienia rodzaj broni.

ALFRED CHICKEN / Amiga / Max the Futro
Na screenie tytułowym wpisz „HELPMARK". Teraz klawiszami „1" – „9" zmieniasz poziomy.

ALIEN 3 / Amiga / Mona Lisa
Wybierz „Hard" i 6 kredytów. Podczas gry naciśnij spację + „N" – następny poziom.

ALIEN BREED / IBM PC / Delicjusz Złoty
02 – AAJIHGDDC
03 – CGGHDGGDG
04 – HDICICCII
05 – IDHEHDGCC
06 – IJIIDIHEC
07 – CFDFEFEFJ
08 – JIIJIIIIC
09 – AAAABAAAA
10 – CCGDGBBBB
11 – HHIAAJJIG
12 – GGDDJJHED
13 – JIECBFGFF
14 – HGGEDDCCB
15 – HHHGFFDCC
16 – IHDCHGHFF

ALIEN WORLD / Amiga / Yellow
Wpisz „BILL AND TEDS BOGUS GAME" na ekranie tytułowym. Nieskończona liczba żyć i kompletne uzbrojenie.

ALLADIN / IBM PC / Yellow
Wykonaj ruchy: „Góra", „Dół", „Lewo", „Prawo", „Fire", „Dół", „Góra", „Prawo", „Lewo", „Fire", „Dół", „Prawo", „Fire", „Prawo", „Dół", „Fire", „Góra", „Góra", „Fire", „Dół", „Góra", „Dół", „Fire". Teraz wypróbuj klawisze: od „1" do „0", „F10", „Z", „+", „-".

ANOTHER WORLD / IBM PC / Ksin & Kaczka
„Enter", „Dół", „Enter", „Dół", „Lewo", „Enter", „Lewo", „Lewo", „Góra", „Enter", „Góra", „Enter", „Prawo", „Enter", „Dół", „Enter", „Prawo", „Enter" – katapultujesz się z maszyny.

ANTEP / Amiga / Stefan Krzysztoporski
Idź do miasta i spróbuj sprzedać swoje przedmioty. Gdy zostaniesz zapytany, co chcesz opchnąć, naciśnij klawisze od „1" do „5" – sprzedasz przedmioty, których nie masz.

A.P.B. / Amiga / Batman Returns
W „High Score" wpisz się jako „ALF".

ARABIAN NIGHTS / IBM PC / Profesorek
Spadając długim korytarzem trzymaj cały czas „Dół" – dużo punktów.

ARCADE POOL / Amiga / Donkey
Gdy grasz w „Speed Pool", zapisz stan gry na dyskietkę. Czas będzie biec od nowa.

ARCHER POOL / Amiga / Profesorek
Podczas „Trick Shotów" wpisz VF12 i wybierz demonstrację.

ARCHIPELAGOS / Amiga / Ostap Bondaruk
Skończ 2 etapy i wciśnij „Return" aby móc wybrać pozostałe. Teraz wpisz „8421" i ponownie daj „Return". Teraz możesz wybrać dowolny etap.

ARMOUR – GEDDON / Amiga / Yusek
Na drugim screenie tytułowym wjedź kursorem na lewy górny róg ekranu. Przytrzymaj lewy „Shift" i klepnij lewą mychę. Znajdziesz się w specjalnym edytorze, używaj w nim klawiszy „7", „8", „F9", „F10" oraz kursora.

ASSASSIN / Amiga / Stefan Krzysztoporski
W „High Score" wpisz któreś z podanych haseł, a zobaczysz ciekawe rzeczy: „PSIONIC SYSTEMS"; „ASSASSIN"; „SUPERFROG"; „BODY BLOWS"; „THE ONE AND ONLY"; „PROJECT X"; „ALIEN BREED".

ASSASSIN – SPECIAL EDITION '94 / Amiga / Sasza
Podczas gry wpisz „ANOTHERCHEATMODE" – ekran mignie i masz nieśmiertelność. Teraz klawisze: N - następny poziom; E – ostatnia walka w danej misji; W - wszystkie rodzaje broni; S - czas; D - śmierć.

ASTERIX 2 / Amiga / Marek ze Stanowic
Klawisz „U" wciśnięty podczas gry uzupełnia energię.

ATOMIC ROBOKID / Amiga / Freddie
Na screenie tytułowym wpisz „TUESDAY14TH".

ATOMIX / Amiga / The Gienek
Wciśnij „Help" i wpisz „TIME".

A-TRAIN / Amiga / Tomek Zrzyński
Zaraz na początku weź pożyczkę i stawiaj stadion gdzie jest najwięcej biurowców – kupa kasy.

BACK TO THE FUTURE 2 / Amiga / Sasza
„Shift" + „Z" – zmienia levele.

BAD BOY / Amiga / Goro
Zatrzymaj grę („F10"), wpisz hasło „IMLITTLECRAZYMANINDARKREALITY" i wciśnij Enter. Ekran mrugnie na czerwono. Masz 99 żyć.

BALL / Amiga / Ostap Bondaruk
Wpisz się jako „LONEBUNDLE".

BANSHEE / Amiga / Max the Futro
Wpisz „FLEV17" podczas intro i naciśnij „Return". Nieskończona liczba żyć, a kursorami możesz zmieniać poziomy.

BANSHEE / Amiga / Tomek Zrzyński
Na screenie tytułowym wpisz „I AM EXQUISITELY EVIL" i daj „Return". Obejrzyj „High Score"...

BATTLE SQADRON / Amiga / Michał Wyżykowski
Wciśnij spację a ukaże się ukryte menu.

BEAVERS / Amiga / Toth-Amon + Conan
Wpisz „BIGGIGBIB", teraz klawisze: „F2" – na następny poziom; spacja – stajesz w dowolnym miejscu danego poziomu.

BEAVERS / Amiga / The Bill
Na screenie tytułowym wpisz „ZEGOOLI" lub „MRCLINK".

BETTER DEAD THAN ALIEN / Amiga / Wasserman
Gdy nie możesz uciec przed rakietą wciśnij „Esc" i usuń statek z toru jej lotu, a następnie wciśnij „N".

BLOB / Amiga / The Bill & The Gienek
Jako kod wpisz „ANKH".

BLUES BROTHERS / Amiga / DarkMan
Na trzecim etapie gry jest kapelusz – to ekstra życie.

BODY BLOWS GALACTIC / Amiga / C.J. Amigo
Wpisz się jako „MEANTEAM".

BONANZA BROS / Amiga / Profesorek
Wpisz „LOCK THE TARGET" i naciśnij „Fire". Teraz powinno się pokazać ukryte menu.

BRIAN THE LION / Amiga / Ostap Bondaruk
Wpisz „MRS+TURNIP" jako kod. Podczas gry wypróbuj: „H", „L", „J", „K", „F", „D", „O" (duże litery!).
Naciśnij „K" i podnieś klejnot – masz 999 klejnotów.

BRIAN THE LION / CD-32 / Toth-Amon + Conan
Ilekroć wskoczysz do studni, dostaniesz 2 życia.

BUBBLE BOBBLE / Atari ST / David's Friend
„F2" – przeskakuje 1 poziom; „F3" – przeskakuje 6 poziomów; „F4" – przeskakuje 11 poziomów.

BUBBLE & SQUEAK / Amiga 1200 / Flanker
Wyróbuj kody: „MAXIBABY", „BUTTHEAD" (Cool! – A&G) lub „WHOCARES".

BUDOKAN / Amiga / Snowball
Kiedy Twój zawodnik wejdzie do hali, w której odbywa się turniej, odczekaj chwilę, nic nie robiąc. Pojawi się cień dinozaura.

CAPTAIN PLANET / Amiga / The Bill
Ukończ świat ogniowy i daj się zabić w świecie wodnym. W „High Score" wpisz się „BBBB". Nieskończona liczba kontynuacji.

CARDIAXX / Amiga / Mona Lisa
Spauzuj grę i wpisz: „H", „E", „L", lewy „Shift", „G", „R", „A", „C". Kombinacja „F", „A", „Y", „E", prawy Shift, „C", „Ctrl", „Return" – nieskończona liczba żyć. „I", „L", „Y", „C", „A", „R", „O", „L".

CARLOS / Amiga / Wania
2 – BONGO
3 – GALET
4 – PATAU
5 – SIRTA

CARMEN SANDIEGO / IBM PC / Profesorek
Odpal grę z parametrem CHEAT – pojawi się „Cheat menu".

CARRIER COMMAND / Amiga / Ostap Bondaruk
Zatrzymaj grę i wpisz hasło „GROW OLD WITH ME". Teraz wypróbuj klawisze „+" i „-".

CATACOMB OF ABBYS / IBM PC / Ksin & Kaczka
„F10" + „W" – skipper leveli. „Z" – zatrzymanie wroga. „I" – więcej przedmiotów.

CATCH'EM / Amiga / Jake
02 – DINOSAUR
03 – UMBRELLA
04 – MOSQUITO
05 – AIRFORCE
06 – ALLIANCE
07 – AMERICAN
08 – ANACONDA
09 – ANCIENTS
10 – ANTELOPE
11 – BABBNASN
12 – ASTEROID
13 – BADLANDS
14 – BAMBOOZL
15 – BARBECUE
16 – BAREFOOT
17 – BASEMENT
18 – BEERBIRD
19 – BETRAYAL
20 – BACKSIDE
21 – TAILGRAB
22 – BONEHEAD
23 – CAREFREE
24 – CARNIVAL
25 – CAULDRON
26 – CONCRETE
27 – CRAWFISH
28 – DANDRUFF
29 – DELIRIUM
30 – DOMINION
31 – EGYPTIAN
32 – FISHHOOK
33 – FOOTSTEP
34 – FROGNOSE
35 – GRANDSON
36 – GUNSMITH
37 – HANGOVER

CAVERUNNER / Amiga / Air
Na drugim poziomie wpisz „SUB B BOYS". Teraz używaj klawisze od „F1" do „F3".

CHAOS ENGINE / Amiga / C.J. Amigo
2 – BZPBKC81FH81; 3 – D5FBKRW1FH75; 4 – SDTBK4J2G3GW.

CHAOS STRIKES BACK / Amiga / C.J. Amigo
Znajdź smoka i rzuć na niego czar „Mon Zo Gor Sar". Teraz wciśnij „Esc", aby zatrzymać grę. Wciśnij „Alt" i wpisz „LORD LIBRASULUS THREE DOWN". Zabij smoka – znajdziesz ciekawą niespodziankę.

CHASE H.Q. 2 / Amiga / Sasza
Podczas ładowania gry przytrzymaj „H" + „F5".

CHIPS CHALLENGE / Amiga / Max the Futro
Wciśnij „F" i wpisz: „I THING THEREFORE I AM 09/12/57 SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVER".

CISCO HEAT / Amiga / Mad Marx
Wpisz „EGOW" i użyj klawiszy: „T", „G", „O", „N", „2" do „5".

CLIFFHANGER / Amiga / Długi
Wpisz podczas gry „ULTIMATE LIVES" – masz nieśmiertelność i niekończoną ilość broni. Klawiszami od „F1" do „F6" zmieniasz świata, a „F10" – levelu.

COMBAT AIR PATROL / Amiga / Stefan Krzysztoporski
Shift + R - super radar.

COMMANDER KEEN / IBM PC / A&G
Kombinacja „D" + „O" + „G" pozwala przechodzić przez ściany i niszczy wrogów.

COOL SPOT / Amiga / Jake
W czasie gry naciśnij klawisz „P", a stanie się coś ciekawego.

CORRIDOR 7 / IBM PC / Profesorek
W czasie gry wciśnij „W" + „A" + „X" – wszystko na max.

COSMIC PIRATE / Amiga / Szympans
Po zatrzymaniu gry wpisz „GZAIMASEN". Teraz jesteś niewidzialny i możesz wpisać GIMMESHIPx (gdzie x oznacza poziom od A do Z).

CRAZY FOOTBALL / Amiga / Wasserman
III liga – ZQNDOB8R888BJJBFBF;
II liga – 87P693WK17G8T7X9YY;
Top – 99JHS!N25RLO5498890.

CRAZY SUE 2 / Amiga / Cwaniak
Na planszy tytułowej wpisz „HIRONZMUSJUMPSHOE".

CRIME DOES NOT PAY / Amiga / The Bill
Podczas pauzy wpisz „HALTBAKK IS THE KING".

Tipsy & kody

CYBERPUNKS / Amiga / C.J. Amigo
4 – 066990; 6 – 297797.

CYBERPUNKS / IBM PC / Delicjusz Złoty
Wciśnięcie „Alt" + „Ctrl" + „End" daje odporność na zderzenia.

DELIVERANCE / Amiga / Wasserman
Wciśnij „Ctrl" + „Del" – teraz możesz kursorami przemieszczać się w dowolnym kierunku i przenikać przez ściany.

DIGGERS / CD-32 / Toth-Amon + Conan
Czasem przeciwnika można unieruchomić zastawiając go wrotami.

DISPOSABLE HERO / Amiga / The Bill & The Gienek
W High Score przytrzymaj lewą mychę i wpisz „EUPHORIA". Przejdź teraz do menu głównego – otrzymasz dostęp do cheatmenu.

DOUBLE DRAGON / Amiga / Wałek
Zacznij grę na dwóch graczy. Naciśnij przyciski „Fire" w obu joystickach i „Esc" – nieskończona ilość kredytów.

DOUBLE DRAGON 2 / Amiga / Wałek
Podczas gry na dwóch graczy – wciśnij obydwa „Fire'y" w joy'ach i „Esc" – nieskończona liczba żyć.

DRAGON SCAPE / Amiga / Stefan Krzysztoporski
Wciśnij „Tab", teraz „Z" następny poziom.

DRAGON STONE / Amiga / Jack Striker
02 – By1pvHo-xLB-T5JkbkHN
03 – rMEmYmyBAL8CTHnwTMHB
04 – Br1Avk2-AtKC05nwTkHB
05 – By1AYk3-xLI-T5nTbTac
06 – Gr14Ykx-HLG-05nTbTac
07 – Gy147kx-HLI-05nTbTac
08 – GrEA7M3wxLK-05n4TTac
09 – GyEA7M3wHLY-05n4TTac
10 – GM14gMowxZG-05n5bUac
11 – Gy14+Mowx2Y-05n5TUa2

DRAGON'S LAIR 3 / Amiga / Predator
Wpisz na screenie tytułowym „TIME0", zobaczysz film z całej gry.

DUNE 2 / Amiga / C.J. Amigo
Aby harvester szybciej zbierał przyprawę, klikaj na nim lewą mychą, co 10-15 sekund – w ten sposób napełni się 2 razy szybciej. Atakuj cały czas tylko jednego przeciwnika – szybciej skończysz.

DYNASTY WARS / Amiga / Mar<
Na screenie tytułowym wpisz „CHEAT MODE". Teraz „F2" – następny poziom.

ELF / Amiga / Scum
Na 1. poziomie idź do mędrca i wpisz „CHEAT", a potem „CHOROPOO". Teraz „W" i „H" – napoje.

ELFMANIA / Amiga / Tomek Zrzyński
Przy naciśniętym „Fire" dawaj cały czas „Tył".

EMPIRE STRIKES BACK / Amiga / Yellow
Przytrzymaj „Help" i wpisz „XIFAR G ROTKEV". Klawiszami numerycznymi wywołujesz sample mowy, a klawiszami „L", „C" i „D" – zdjęcia bohaterów.

EQUALIZER / Amiga / Tomek Zrzyński
„C" + „Restore" – następny etap gry.

F-117A / Amiga / Good
Wybierz atak obiektów naziemnych, ale nie zabieraj rakiet powietrze – ziemia. Gdy uchwycisz w celowniku obiekt ataku, naciśnij „7" + „U" – cel zostaje zniszczony.

FIGHTER BOMBER / Amiga / Gump
Jako imię wpisz „448944895554", będziesz miał dostęp do wszystkich misji.

FINAL FIGHT / Nintendo / GAM
Po 4. levelu dostajesz dodatkowy cios. Najłatwiej wykonać go wciskając „Turbo B" i kierunek w którym jesteś odwrócony.

FIRST SAMURAI / Amiga / Good
Po włożeniu dysku przytrzymaj „Fire" – ominiesz intro.

FIST FIGHTER / Amiga / Ryu
Zatrzymaj grę i naciśnij klawisz „E" – masz zregenerowaną energię.

FLYING SHARK / Amiga / Dr Goldfinger
Wpisz w High Score: HSC – nieskończone życie; JGL – maksymalna siła ognia; KDJ – niewidzialność. Pierwsze dwie litery wpisuj normalnie, przy ostatniej wciśnij „5" z klawiatury numerycznej.

FRANKENSTEIN / Amiga / Ostap Bondaruk
W 2. komnacie wejdź na łóżko i skocz. Trafisz do obserwatorium.

GALAGA / Amiga / Wasserman
Na pierwszej planszy ustaw się w lewym dolnym rogu ekranu i rozwalaj statki kosmiczne przeciwnika. Zdobędziesz dużo punktów i specjalne znaczki.

GALAGA'92 / Amiga / C.J. Amigo
Na screenie tytułowym wpisz „ALIENSGOHOME". Używaj teraz klawiszy „1", „S", „D", „F", „N", „B".

GALAXY FORCE / Amiga / Wasserman
Wpisz „DONKEY" – „F3" zmienia poziom.

GHOST'N'GOBLINS / Amiga / Tomek Zrzyński
W „High Score" wpisz się jako „!". Na screenie tytułowym wpisz „DELBOY". W obu przypadkach masz nieśmiertelność.

GLOBAL GLADIATORS / Amiga / Mad Marx
Kolejno daj: „Góra", „Lewo", „Dół", „Prawo", „Góra", „Lewo", „Fire", „Dół", „Prawo", „Fire" i „Fire". Teraz „P" – koniec poziomu.

GUNSHIP 2000 / Amiga / Stefan Krzysztoporski
„Alt" + „P" + „C" wywołuje ukryte menu.

GUNSHIP 2000 / Amiga, IBM PC / Tomek Zrzyński
Na głównym obrazku poklikaj myszą na ekranie monitora – zobaczysz tajemnice komputerów bohaterskiej Armii Stanów Zjednoczonych.

GUNSHIP 2000 / IBM PC / Ham & Friends
Kiedy trafią Cię w wirnik, włącz autopilota.

HADES NEBULAR / Amiga / Yellow
Wpisz „MONITOR" – nieśmiertelność.

HEARTBREAKER / Amiga / Monika J.
Weź różę z pokoju Lizy i daj ją Poli. Nie będziesz walczył z Butchem i dostaniesz klucz do zielonego pokoju.

HEIMDALL II / CD-32 / Toth-Amon + Conan
W planszy z zabójczą szachownicą amulet można wziąć cieniem.

HELLGATE / Amiga / Janek Ch.
Wpisz „DUNCAN" jako swoje imię w „High Score" – masz nieskończoną amunicję.

HORROR ZOMBIES / Amiga / Jolly Roger
Napisz „BOGEYMAN" – nieśmiertelność.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT / Amiga / Yusek
Wpisz „CHEATMODE". Teraz „F10" przenosi do następnego poziomu. Równoczesne wciśnięcie „M" i „." daje nieskończone życie.

HUNTING / Amiga / Goro
Wpisanie hasła „ILOVEAMIGA", gdy ukaże się tytułowy obrazek, daje nieśmiertelność.

HYBRIS / Amiga / Ostap Bondaruk
W „High Score" wpisz „COMMANDER" i naciśnij „F7". Teraz wypróbuj klawisze od „F1" do „F10".

HYDRA / Amiga / Bej
Wpisz „KILL" trzy razy. Teraz „F" – twoje paliwo rośnie do maksimum. Potem wciśnij „Return".

INTERNATIONAL KARATE / Amiga / Funky Koval
Daj się uderzyć i w tym momencie wciśnij pauzę. Gdy wrócisz do gry – będziesz nieśmiertelny.

IVANHOE / Amiga / Janek Ch.
Zrób pauzę i wpisz „JC IS THE BEST". Teraz „Del" zabija wszystkich widocznych wrogów. Użyj też „N", „Ctrl".

JAMES POND / Amiga / Cwaniak
Wpisz „JUNKYARD" i naciśnij „Return" – nieśmiertelność. Wciśnięcie [D] otwiera wszystkie przejścia na danym poziomie gry.

JAMES POND 3 / Amiga 1200 / Flanker
Na mapie wpisz hasła: „UNCLE ROGER" – tajna wiadomość; „EVAS" – możesz zapisywać grę, kiedy zechcesz. Podczas gry wpisz „NIGHTMARE" i naciśnij „F10" – przejdziesz do „Cheat Menu".

JETSTRIKE / CD-32 / Toth-Amon + Conan
Zbieraj spadochroniarzy wyskakujących z samolotów wroga – bonus.

JIMMY WHITE SNOOKER / Amiga / Monika J.
Przejdź do robienia trick shotów i wciśnij po kolei: „F7", „F4" i „F1". Po usłyszeniu podwójnego kliknięcia, wyjdź z tego menu klawiszem „Esc" i wybierz „Demo Mode". Pojawia się teraz nowa opcja: „Do a Random 147 Break".

JUMPING ZONE / Amiga / Profesorek
Na screenie tytułowym wpisz: „I WANT TO GET OUT". Teraz wciśnięcie „Amiga" + „N" – następny poziom.

K-240 / Amiga / Ninja
W czasie gry wciśnij „Return", następnie wpisz hasła: LOADSADOSH – 100 tyś kredytek dotacji; WIDGET – dostajesz blueprinty; ICEMAN – zamraża/odmraża asteroidy.

KARATE KID 2 / Amiga / Wasserman
„P" następny etap.

KID GLOVES 2 / Amiga / Jolly Roger
Prawy przycisk myszy – skipper poziomów.

KILLING GAME SHOW / Amiga / Tomek Zrzyński
Wciśnij „Help" – mapa.

KLAX / Atari ST / David's Friend
Wciśnięcie „Ctrl" + „4" przenosi na poziom 100.

KRUSTY'S FUNHOUSE / Amiga / C.J. Amigo
2. WHOAMAMA; 3. FLANDERS; 4. BROCKMAN; 5. SIDESHOW.

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE / Amiga / Mona Lisa
Jako hasło wpisz „ZACHARY".

LANDER / Amiga / Wasserman
W menu wpisz „LTUS". Teraz „F8" – następny poziom.

LEGEND OF VALOUR / Amiga / Good
Poszukaj skarbu. Weź go i rzuć w przechodnia – w rewanżu odrzuci Ci on swoją sakwę.

LEMMINGS 2 / Amiga / Gump
Naciśnij „Load", następnie „Cancel", by zatrzymać muzykę. Kiedy usłyszysz „Let's Go!" – kliknij na wszystkich czterech rogach screenu. Będziesz mógł zacząć Każdy poziom ze wszystkimi 60 lemmingami.

LEONARDO / Amiga / Predator
10 – EMMENTALER; 20 – ALPHORN; 30 – MATTERHON.

LINE OF FIRE / Amiga / Gump
W opcjach wpisz „OPERATION FERRET".

LITTLE PUFF / Amiga / The Bill
Wpisz zdanie „FAT DRAGON NINJA", następnie naciśnij „Caps Lock" i „L".

LOGICAL / Amiga / Jacek Moszczyński
Wpisz „ELO WANTS xx" (gdzie xx to numer poziomu).

LOTHAR MATHAUS FOOTBALL / Amiga / Jelop Man
Wpisz w trakcie gry „LOTHAR" – mecz kończy się obecnym wynikiem.

LOTUS 3 / Amiga / GAM
Wpisz jako kod „GAMESMART".

LURE OF THE TEMPTRESS / Amiga / Monika J.
Podczas walki ze strażnikiem na topory wciśnij „Enter" z klawiatury numerycznej.

MAD DOG MCCREE / IBM PC / A&G
W kopalni aby nie dopuścią do wybuchu, należy strzelić kolejno do kilofu, lampy naftowej i tabliczki.

MAGIC MARBLE / Amiga / The Gienek
Kod do ostatniego etapu: „INTERESTED".

MANAGER / Amiga / Kat
W menu preferencji najedź kursorem na główną listwę ikon i naciśnij „Ctrl" + „D". Masz wszystko. Wciśnij też klawisze „D", „A", „G" i „P".

MASTER NINJA / Amiga / Bunny Bugs
Podczas wyświetlania menu, wciśnij „Shift" + „H".

Tipsy

MEAN AREAS / Amiga / Ninja
Jako kod wpisz CHEAT. Teraz w czasie gry klawisze: „Help" – next level; „Del" – tarcza; „L" – życie; „W" – broń; „B" – bomby; „E" – power.

MEGARACE / IBM PC CD / CD-boy
Symbole na drodze: 1 – Cienka strzałka prosto – przyspieszenie; 2 – Cienka strzałka do tyłu – hamulec; 3 – Potrójna linia – amunicja do karabinów; 4 – „Drabinka" – doładowanie osłon; 5 – Kwadrat – strata działek; 6 – Plamy oleju – hamulec i poślizg.

MEGA TWINS / Amiga / Robert Krauze
Podczas pauzy wpisz „PUNISHYOURMACHINE".

METAL MUTANTS / Atari ST / David's Friend
Po napisie „SILMARLIS" klawisze:
„Ctrl" + „Shift" + „T" – wszystkie rodzaje broni; „Ctrl" + „Shift" + „B" – nieśmiertelność; „Ctrl" + „Shift" + „T" + „B" – jedno i drugie.

MICKEY MOUSE / Amiga / Ninja
Wpisz „61315688". Teraz użyj klawiszy od „F1" do „F3".

MIDNIGHT RESISTANCE / Amiga / Szympans
Na screenie tytułowym wpisz „IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW".

MISSILES OVER XERION / Amiga / Wasserman
Wpisz na głównym ekranie „TRAINON" – włączenie trainera. ^"TRAINOFF" – wyłączenie.

MOONSHINE RACER / Amiga / Goro
W czasie gry wpisz „CHICKEN MASALA".

MORPH / Amiga / Ronnie
W czasie gry wciśnij „G" – następny poziom.

MYTH / Amiga / Robert Krauze
Wpisz „SNUFFLECAKE" – zobaczysz coś ciekawego.

NAUGHTY ONES / Amiga / The Gienek
Na screenie tytułowym wpisz „JOSHUA" – ekran mignie i masz nieśmiertelność.

NEW YORK WARRIORS / Amiga / GAM
Na screenie tytułowym wpisz „WAISTVICE". Podczas gry naciśnij: od „F1" do „F10", „T", „G", „H", „F", „S".

NEW ZELAND STORY / Amiga / Toth-Amon + Conan
Zatrzymaj grę i naciśnij „M". Gdy usłyszysz laser, wklep „MOTHERF KENKIWIB TARDS" – otrzymasz nieśmiertelność.

NEVERMIND / Amiga / GAM
Na screenie tytułowym wpisz „328GTS". Teraz prawa mycha przenosi na wyższy poziom.

NINJA SPIRIT / Amiga / Ostap Bondaruk
Naciśnij „F9" + lewy „Caps Lock" + „Shift" – wyłączenie kolizji i zegara.

OUT TO LUNCH / Amiga / C.J. Amigo
Kody: „TZATZIKI", „PLANTAIN", „FAJITAS"", „WONTON", „CHOUX".

OSCAR / Amiga 1200 / Toth-Amon + Conan
Wejdź do drugiego świata (Horror Level) i gdy poziom się załaduje, daj „Góra" i wciśnij „K". Teraz „Fire", aby rozpocząć grę. „Esc" zmienia poziomy.

PGA TOUR GOLF / Amiga / Stefan Krzysztoporski
Kiedy uderza przeciwnik wciśnij „F7" i „F8" – zmniejszy to siłę jego uderzenia.

PHARAON'S TOMB / IBM PC / Ham & Friends
Naciśnij „Scroll Lock", następnie „Del" na klawiaturze numerycznej – włączyłeś skipper poziomów. Ostatni poziom musisz pokonać samodzielnie.

POLICE QUEST / Amiga / Ninja
Korzystając z telefonu wykręć numer 209-683-6858 – niespodzianka.

POWER DRIVE / Amiga / Tomek Zrzyński
Zamień nazwy plików opisujących samochody.
POWERBOAT SIMULATOR / Atari ST / Parick
Zatrzymaj grę („P") i napisz „ZIGGY" – nieśmiertelność i nieograniczony czas.

P.P. HAMMER / Amiga / Michał Z. z Wrocławia
„X" + „C" – energia.

PREMIER MANAGER / Amiga / Ironman
Zatelefonuj pod następujące numery: 250967; 20769; 000123; 781560.

PREMIER MANAGER 3 / Amiga / Ironman
Telefonuj pod numery: 220769, 896610, 089869, 602114, 000123, 250967, 781560.

QWAK / Amiga / Mona Lisa
Po stracie ostatniego życia naciśnij „Fire" w joysticku (port nr 1).

RAILROAD TYCOON / IBM PC / Czarek z Kęt
Po wypowiedzeniu wojny innej sieci kolejowej, wybuduj w miejscu spornej stacji „Signal Tower" a następnie „Terminal". Będziesz mógł korzystać z miasta a wojna nie odbędzie się. Po zdobyciu w ten sposób kilku miast można nawet jeździć po torach wybudowanych przez przeciwnika.

RAINBOW ISLANDS / Atari ST / Behemot
Wpisz na ekranie tytułowym: „RRLLBBJS" – bonusy; „SRBJSLSB" – 10 000 000 punktów.

REBEL ASSAULT / IBM PC / Del
Aby zacząć grę od wybranych etapów, trzeba w trakcie wgrywania sekwencji startowej „Lucas Arts" poruszać joystickiem następująco: „Góra" + „Fire", „Dół" + „Fire", „Lewo" + „Fire", „Prawo" + „Fire". Jeśli usłyszysz krzyki – udało Ci się włączyć Cheat Mode. Teraz klawiszem „+" zwiększasz uszkodzenia, zaś klawiszem „-" – zmniejszasz. Możesz też wpisać odpowiedni kod interesującego Cię rozdziału:
01 – Trening lotników
02 – Trening w polu asteroidów
03 – Planeta Kolaador
04 – Atak niszczyciela gwiezdnego
05 – Atak Tatooine
06 – Zabawa w polu asteroidów
07 – Imperialne maszynki
08 – Imperialne Walkery
09 – Stormtroopers
0A - Eskortowanie transportu rebelii
0B - Trening Yavin
0C - Atak
0D - Powierzchnia Gwiazdy —Śmierci
0E - Scena końcowa
0F - Gwiazda śmierci.

ROAD KILL / Amiga 1200 / Flanker
Kody: HQPONVUSNJ, LQPONQHOCM, PQPONHECRH.

ROBOCOP 2 / Amiga / Ostap Bondaruk
Wciśnij „F3", aby uaktywnić „High Score" i wpisz tam „BAMBOOZULEM". Użyj „Help".

ROBOCOP 3 / Amiga / Ostap Bondaruk
Podczas latania naciśnij prawy „Shift" i wpisz „MY FRIEND BILL".

ROBOTS / Atari ST / Behemot
Na ekranie tytułowym napisz „ROBERT PRESLEY" – nieśmiertelność.

RODLAND / Amiga / Janek Ch.
5 razy wciśnij „Help". Masz teraz nieskończoną ilość żyć, a spacja to skiper leveli.

ROGER RABBIT / IBM PC / Ksin & Kaczka
Naciśnij „Ctrl" + „Alt" + „Shift" + „F5" – przechodzisz do następnego etapu gry.

ROLLING RONNY / Amiga / Michał Z. z Wrocławia
W tabeli „High Score" wpisz „CHEAT". Teraz „F9" – dodatkowa gotówka.

ROTOX / Amiga / Klucha
Wpisz „AARDVARK" i naciśnij „Return".

RUBICON / Amiga / GAM
Po zatrzymaniu gry wpisz „THE REAPER". Masz nieśmiertelność, a „L" po uruchomieniu gry przenosi do następnego poziomu.

SCOOBY & SCOOBY DOO / Amiga / Ninja
Na mapie wpisz SCOOBY DOO – nieskończone życie.

SECRET OF MONKEY ISLAND / Amiga / Czyściciel
Oto kombinacja otwierająca sejf: pull, push, push, push, push, pull, push, push i 5000 jest Twoje.

SEVEN GATES OF JAMBALA / Amiga / Maciek z Kudowy
Na poziomie 1.3 na ekranie ze schodami zbierz wszystko z najniższych półek i skocz w dół aby się zabić. Od tej pory jesteś niewrażliwy na upadki z wysokości.

SHADOW OF THE BEAST III / Amiga / Janek Ch.
„Help" cofa czas.

SHADOW OF THE BEAST III / Amiga / Zucker
Na planszy informacyjnej wciśnij „F2" + „F7".

SHADOW WARRIOR / Amiga / Carey
Aby pozbyć się wszystkich przeciwników należy wcisnąć „0" na klawiaturze numerycznej.

SIERRA SOCCER / Amiga / Korba
Kręć „kółeczka" – nie odbiorą Ci piłki.

SILKWORM / Amiga / The Bill
Na planszy kontrolnej napisz „SCRAP 28" – nieśmiertelność.

SLIPSTREAM / Amiga / Maniuś
Wciśnij „Help" + „I" + „A" + „N".

SPACE CRUSADE / Amiga / Kiloł
Po wybraniu zespołu umieść kursor pod jego nazwą. Teraz wciśnij klawisz odpowiadający Twojej ekipie (1 – Blood Angels; 2 – Imperial Fists; 3 – Ultra Marines) i przytrzymując ten klawisz, walnij 4 razy lewą mychę. Pojawiające się niebieskie paski będą znaczyły, że „Cheat Mode" został włączony.

SPACE HARRIER / Amiga / Bunny Bugs
W „High Score" wpisz się jako „RAF" – nieśmiertelność.

STORMBALL / Amiga / C.J. Amigo
Na screenie tytułowym wpisz „MISS MONEY PENNY" – nieśmiertelność.

STORMLORD / Amiga / Yellow
W czasie ładowania programu przytrzymaj „Dół" oraz naciśnij przycisk myszy i czekaj na uruchomienie gry. Na początku gry, zatrzymaj ją (klawiszem Space Bar) i wpisz hasło „MNBVC". Otrzymasz nieśmiertelność i nieograniczony zapas czasu. „L" – następny poziom.

STORM TROOPER / Amiga / Monika J.
Wpisz w „High Score" „JAMES CAMERON". Teraz „F9" – nowe życia.

SUPER CARS / Amiga / Goliat
Wpisz się na początku jako „HARVEY" – przejdziesz na poziom 2, albo „ELLA" – poziom 3.

SUPER FROG / Amiga / Obara
Aby rozpocząć grę od poziomu „Project F" wpisz „837122". Podczas gry naciśnij „F10", aby zostać niewidzialnym. Jeśli wpiszesz „IN", zostaniesz przeniesiony do ostatniego etapu gry.

SUPER FROG / Amiga / Skin
Zamiast pierwszej dyskietki, w czasie ładowania gry włóż do stacji trzecią. Zobaczysz demo.

SUPER WONDERBOY / Amiga / Stefan Krzysztoporski
Wciśnij „Del" i wpisz „BOY". Teraz „Help" daje Ci superskok.

SYNDICATE UPGRADE MISSIONS / IBM PC / A&G
Masz do dyspozycji dwie nowe bronie: „Air Raidcom" i „Bionic Shield". Drugi rodzaj broni to osłona, dzięki której zmieniasz się w normalnych ludzi. Natomiast po wybraniu „Air Raid" i wskazaniu dowolnego miejsca na ekranie, komputer odlicza 10 jednostek czasu i nadlatują samoloty ze wsparciem ogniowym. Uwaga! W ten sposób możesz wykosić także swoich agentów.

SWORD OF HONOUR / Amiga / Mona Lisa
Zatrzymaj grę („Helpem") i wpisz „FROG". Wpisanie KILL przywraca stan poprzedni.

TEARAWAY THOMAS / Amiga / Good
Wpisz „TIMEFLIESLIKEABANANA".

TFX / IBM PC / Ksin & Kaczka
Podczas misji wciśnij „*" (na „Tabem" – A&G) – przechodzi do ciekawego panelu.

THEATRE OF DEATH / Amiga / Good
Wpisz jako kod „SHED SOFTWARE" – nieskończona ilość „Air Strike'ów".

THUNDERBLADE / Amiga / The Bill
W „High Score" wpisz „CRASH". Teraz klawisz „Help" zmienia poziomy.

THUNDERJAWS / Amiga / Ronnie
Wciśnij „S" i prawy przycisk myszy.

TIME RUNNER / Amiga / Ninja
Po zatrzymaniu gry wpisz LADYAWKE; HIGHLANDER; TERMINATOR.

TOKI / Amiga / Baseball
Podczas gry wpisz „KILLER", teraz naciśnięcie: prawa „Amiga" – następny poziom; lewa „Amiga" – zmiana broni; od „F1" do „F7" – zmiana poziomów; „F8" – koniec gry; „N" i „R" obracają obraz.

TOP SECRET / Amiga / The Gienek
W „High Score" wpisz „MOOG", a w czasie gry naciśnij klawisz „F10".

TOTAL RECALL / Amiga / C.J. Amigo
Wpisz w High Score „LISTEN TO THE WHALES". W taksówce wpisz „JIMMY HENDRIX".

TOWER ASSAULT / Amiga / Tomek Zrzyński
Kody dla 1 gracza: EPAISCEIDDCAAACP, FKBAMCEADDCAAAEK, LAASPCEISDCAAACA, HCBHICEIJDCAAADM.

TRAPS'N'TREASURES / Amiga / C.J. Amigo
Na screenie tytułowym (nim włożysz dyskietkę „B") wpisz „SCAMAGIC". Teraz podczas gry wciśnij „P". Wpisz podczas gry „PKLABAUTERMANNP" – dodatkowe życie.

TURRICAN / Amiga / Ostap Bondaruk
W „High Score" wpisz „BLUESMOBIL" – 99 żyć i dużo rodzajów broni.

TURRICAN 2 / Amiga / Predator
Wejdź do menu muzycznego i naciśnij „4", aby zatrzymać muzykę. Po 10 sekundach wciśnij klawisze „2" i „Esc" dwa razy. Będziesz nieśmiertelny.

TV SPORTS: BASKETBALL / Amiga / Air
Zablokuj przeciwnika ciałem, aby podniósł piłkę do góry i nie miał do kogo jej podać. Możesz nawet trochę się odsunąć, a przeciwnik i tak się nie ruszy.

UGH! / Amiga / Jolly Roger
Gdy kończy się limit czasu w grze, rzuć kamień na drzewko i zabierz owoc – dodatkowy czas.

ULTIMA UNDERWORLD II / IBM PC / Delicjusz Złoty
Wypowiedzenie „VAS ORT YLEM" powoduje dodanie czarów, przedmiotów i energii.

UN SQUADRON / Amiga / Predator
Podczas gry wciśnij klawisze: lewy „Alt" + „F7". Teraz klawisze „0" – „9" przenoszą po poszczególnych etapach.

WAR ZONE / Amiga / Wassermann
Na każdej planszy są dwa ukryte miejsca, w których strzelając – otrzymujemy dodatkowe życie. W pierwszej planszy miejsca te znajdują się na samym dole w prawym rogu i za pierwszym drewnianym budynkiem.

WHALES VOYAGE / CD-32 / Toth-Amon + Conan
Kup komputer bitewny – koniec kłopotów z piratami.

WIZBALL / Amiga / Cwaniak
Zatrzymaj grę i wpisz „RAINBOWT".

XENON 2 MEGABLAST / Amiga / The Gienek
Jeśli masz trudności, spauzuj grę i wpisz „RUSSIAN AIR".

YO! JOE! / Amiga / G.I. John
Wpisz „WELTRAUMKAKALAKEN", teraz „Y" pozwala na przejście do następnego etapu.

Z-OUT / Amiga / Profesorek
„J" + „K" – nieskończona energia. „J" + „1" do „6" – odpowiedni poziom.

ZOOL 2 / Amiga / Funky Koval
W menu wpisz „BUMBLEBEE", podczas gry wciśnij i przytrzymaj „Return".

3D POOL / Amiga / Ostap Bondaruk
01 – 0768 024 63 10
03 – 0032 100 63 00
05 – 0512 024 63 10
07 – 0018 061 63 20
09 – 0932 024 63 11
11 – 0751 100 16 20
13 – 0004 054 58 20
15 – 0084 076 12 00
17 – 0372 100 63 06
19 – 0601 024 63 20

& kody

1 – GOLD
2 – FISH
3 – WALL
4 – PLUS
5 – HEAD
6 – FORK
7 – ROAD
8 – USER
(David's Friend)

52 – DDND
53 – EPED
54 – FODF
55 – GGDN
56 – HDHM
57 – AIMD
58 – BDJP
59 – CKDS
60 – DDVL
(Unreadable)

11 – ACKBAR
12 – FORMAX
13 – BESPIN
14 – KESSEL
15 – ORGAMA
(Delicjusz Złoty)

CHARLY
Amiga
005 – WORD
010 – RICH
015 – DEEP
020 – STAG
025 – DARK
030 – LIFE
035 – BEST
040 – LAND
045 – HINT
050 – BEER
055 – WALK
060 – AUTO
065 – AREA
070 – RAIN
071 – HEAD
072 – IRON
073 – FACE
074 – WEST
075 – KICK
076 – MAIN
077 – PARK
078 – HILL
079 – GOLD
080 – PULL
081 – DEAL
082 – FEED
083 – SPIN
084 – GEAR
085 – HOUR
086 – CAKE
087 – NAIL
088 – CURE
089 – WOOD
090 – SIGN
091 – LOST
092 – BILL
093 – BONE
094 – WAVE
095 – STOP
096 – MIND
097 – GAME
098 – PEAK
099 – GOOD
100 – IDEA
(Monika J.)

CHROME
Amiga
01 – START
02 – TRUTH
03 – JELLY
04 – STORY
05 – CLOUD
06 – MOUSE
07 – HUMAN
08 – FLOOR
09 – PAPER
10 – EARTH
11 – SPACE
12 – GENAM
13 – APPLE
14 – JUICE
15 – CHEES
16 – WORLD
17 – AUDIO
18 – LOGIC
19 – TITLE
20 – VENUS
(Mona Lisa)

CLOCKWISER
Amiga
51 – BLAARZAK
52 – KWEENIET
53 – WALDRILK
54 – CHRIETIT
55 – SLISTOPI
56 – DRUIPIDO
57 – PLOGHOIK
58 – GROEZELT
69 – RUISLIBS
70 – FIDDELEH
71 – FOFOFOFO
72 – PIELEMOS
73 – BIBELEBO
74 – BELLEBEE
(C.J. Amigo)

CREEPERS
IBM PC
01 – PLKNDZRTUK
02 – TYNZXPRFSJ
03 – KWFRTCSP
04 – PYLNVXZEE
05 – KJADSLWCBD
06 – HGKNDCPBCX
07 – PLMKNJJPMT
08 – PSFWLKCNMW
09 – SNCCGHWPCX
10 – YYRQQMNYZK
11 – PYRTHZDHSL
12 – FMRXTKSLN
13 – FCBLGHPWRT
14 – CBSTPHQFCZ
15 – FDNDBLZCX
16 – LLLVLSTKCM
17 – LRSYZQPYDN
(Ksin & Kaczka)

DAYLIGHT ROBBERY
Atari ST
1 – FIRST
2 – DRILLS
3 – ZOOOOO
4 – BUSHES
5 – MAYHAM
6 – XAMPLE
(Dominik Musiał)

DRUGSTORE
Amiga
1 – IKLPOWSRET
2 – YTSWUIXNBK
3 – ALQMNPISFJ
4 – XPIENVKHWL
5 – FLKNUOWZSI
(Ostap Bondaruk)

FLOOD
Amiga
01 – FROG
05 – WORD
10 – THUD
15 – FOUR
20 – STOOL
25 – WING
26 – FLEE
27 – GIGA
28 – HEAD
29 – LOOP
30 – SING
31 – JOUX
32 – PINK
33 – GOGO
34 – LETS
35 – QUAD
36 – BRIL
37 – EGGS
38 – HENS
39 – NAIL
40 – SOAP
41 – FOAM
42 – MEEK
(J.F.K.)

GAMMA ZONE
Amiga
2 – FOUR COLOURS
3 – DESERT OF ICE
4 – CRAZY ROOMS
5 – MANIAC ISLANDS
6 – BLACK OCEAN
7 – PIQUE
(Ostap Bondaruk)

GOBLIINS 2
Amiga
02 – VQVQFDE
03 – ICIBCAA
04 – ECPQPCC
05 – FTWKFEN
06 – HOWFTW
07 – DWNDGBW
08 – JCJCJHM
09 – ICIVGCGT
10 – LQPCUJV
11 – HNWVGKS
12 – FTQKVLE
13 – DCPLQMH
14 – ENDGPNL
15 – TCNGTOV
16 – TCVQRPM
17 – IQDNKQO
18 – KKKPURE
19 – NGOGKSP
20 – NNGWTTO
21 – LGWFGUS
22 – TQNGFVC
(Goro)

IMPACT
Atari ST

INTERCHANGE
Amiga
05 – GLEN
10 – KRST
15 – AIDA
20 – SEAN
25 – STOO
30 – SLOP
35 – GONE
40 – KILL
45 – SHOT
(Wania)

JET STRIKE
Amiga
01 – TDEJQNQL
02 – JHALMROB
03 – RZWVUVCP
04 – VZQRUDOP
05 – HTETAPOJ
06 – NFYHOTAR
07 – RPSREBSX
08 – TREFCPMJ
09 – XHYJMVKX
10 – HHSFMBQX
(Flanker)

KID CHAOS
Amiga
2 – LILBDKEAJNA
3 – NMOHCKGLGAB
4 – EQAOHKRBIAC
5 – PFQOOAICKTN
(Tomek Zrzyński)

KID VICIOUS
Amiga
1 – LFEGOKOKQCK
2 – MDORQAPKHOL
3 – NRLQTAGASIM
4 – OPTSQARBLOD
(Tomek Zrzyński)

MR. BLOBBY
Amiga
01 – AABA
05 – EMEA
10 – BAJM
15 – GOAS
20 – DBLD
25 – AIKB
30 – FUBN
35 – CCCJ
40 – HCHL
41 – AILC
42 – BCJO
43 – CKCR
44 – DCUL
45 – EWMC
46 – FVCN
47 – GOCU
48 – HCPT
49 – AAED
50 – BDBH
51 – CCDK

NECRONOM
Amiga
1 – 1OFAPAEMH
2 – 2POGJNGBB
3 – 2ANBDNBMG
4 – 1OINNBLCA
5 – 2HANPENOF
(Tomek Zrzyński)

OSIRIS
Amiga
1 – SAHARA
2 – PIXLERS
3 – BLOCKOUT
4 – BLOCKADE
5 – SPHINX
(Flanker)

QUICK THE THUNDER RABBIT
Amiga
1 – SILIRONE
2 – FUNETOC
3 – URODECOLE
4 – SUKOLUKU
(Profesorek)

RA
Amiga
10 – MIDNIGHT
15 – ABANASIANA
20 – DRAUG
25 – ELBERETH
30 – MEREMONT
35 – CHRISTUS
40 – PINHEAD
45 – JS BACH
50 – TERRA
55 – DONAR
60 – ARTA MYRDHYN
65 – GET FUNKY
70 – KIRAN
75 – NGRANER
80 – SONA NYL
85 – CHAOS
90 – PANRREA
95 – JOHN BELUSH
99 – CTHUGA
(Cyrhla)

REBEL ASSAULT
IBM PC
01 – FALCON
02 – ANOAT
03 – YUZZEM
04 – BRIGIA
05 – GREEDO
06 – BIGGS
07 – KAIBURR
08 – MYNOCK
09 – DAGABAH
10 – MIMBAN

ROBBO
IBM PC
2 – LUDHUJ
3 – ZEZWOL
4 – ROBLOL
5 – DECGUE
(Ksin & Kaczka)

SECOND SAMURAI
Amiga
2 – PBWE6SEY
3 – E1IDJTFD
4 – 2N1HCBLA
5 – 3XMWJBMF
6 – F14PMRYP
(Yellow)

TECHNO NINJA
Amiga
2 – 655055
3 – 160561
4 – 040778
5 – 070772
(Good)

THUNDER BURNER
Atari ST
02 – XD76
03 – CL95
04 – LC42
05 – PR27
06 – ED94
07 – AS38
08 – JH49
09 – VS75
10 – ZN52
11 – VK39
12 – GT84
(Jack the Ripper)

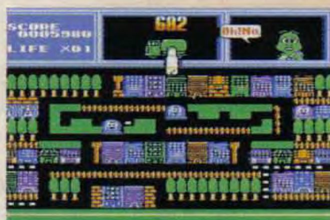
WINDWALKER
Amiga
01 – RANGER
02 – BOAR
03 – WOLF
04 – LION
05 – BEAR
06 – BARRACUDA
07 – MANJA
08 – OLIOPUS
09 – SHARK
10 – DELPHIN
11 – WHALE
12 – RAYEN
13 – OWL
14 – HERON
15 – FALCON
16 – CONDOR
17 – PHOENIX
18 – VIPER
19 – COBRA
20 – CROCODILE
21 – PYPACN
22 – HYDRA
23 – DRAGON
24 – WINDWALKER
(Yellow)

Pegasus

Popo Team

Oto Ziemia w roku 2000. Wszędzie jest pełno śmieci i odpadków. Ludzie nie potrafili utrzymać porządku, więc do akcji wkracza doktor Po Po Lung. Skonstruował on maszynę do pochłaniania śmieci. Zadaniem grającego jest sterowanie rurą maszyny i oczyszczanie kolejnych plansz.





Zabawa to kompilacja gry typu wąż z Pacmanem. Rura maszyny czyszczącej dotrze do każdego zakamarka, ale nie może się zapętlić lub zostać dotknięta przez insekty i brudne zwierzaki. Za ich zjedzenie (wchłonięcie przez rurę) dostaje się punkty. Nie wolno zjeść bomby, bo rozsadzi śmieciarę!

Gra planszowa łącząca w sobie elementy zręcznościowe i logiczne. Grafika nierewelacyjna (czytaj: taka sobie). Muzyka może być. W sumie giercowanie na średnim poziomie, chociaż potrafi wciągnąć (do śmieciary?). Na plus trzeba zaliczyć ekologiczny temat – uczymy się dbać o czystość naszego otoczenia.

OCENA: ✓✓✓

Super Pang II



Druga część znanej gry. Pierwszej części nie znam, chociaż idea zabawy wydaje mi się znajoma.

Statyczna plansza. Stoi chłopiec. Z góry lecą kulki. I co teraz? Kierując bohaterem musimy uniknąć dotknięcia kulek i likwidować je wystrzeliwując kawałek skręconego druta (czy czegoś w tym rodzaju). Uciekamy w lewo lub w prawo, a postawiona na chwilę zapora powoduje zniknięcie jednej kulki. Dalej jest jeszcze trudniej. Oto spada na nas wielki balon. Trzask i trafiamy go. Rozdziela się on na kilka mniejszych. Znowu trafiamy. I mamy jeszcze więcej małych kulek-baloników, których należy unikać. W tym czasie znajdujemy parę udogodnień i nasz drut wzmacnia się lub mnoży. Likwidacja baloni-



ków-bąbelków następuje przy ich najmniejszej wielkości. Załatwiamy wszystkie i kolejna plansza z kilkoma nowymi bajerkami.

Zabawa prosta, ale bardzo wciągająca. Wymaga zarówno refleksu i zręczności, jak również szybkiego podejmowania decyzji. Polecam.

OCENA: ✓✓✓✓

Happy Pairs

Dziwna gra. WYGLĄDA NA TO, (że mi się Capslock włączył...), że wymyślono ją na siłę. Autorzy siedzieli i znieśli jajo. Jajo w złotej skorupce, ale w środku śmierdzące. Ale do rzeczy.

„Happy Pairs" czyli wesołe parowanie. Mamy mapę świata z zaznaczonymi kilkoma miejscami. Każde z nich ma rysunek, który należy zobaczyć w całości. Aby było to możliwe, trzeba rozwiązać



kolejne zadania logiczne. Polegają one na dobieraniu w pary klocków z planszy. Wybieramy np. klocek z zielonym trójkątem i szukamy drugiego. Jeżeli można je połączyć linią łamaną z nie więcej niż dwoma kątami prostymi, to oba klocki znikają. Proste? Tak parujemy różne klocki i oglądamy rysunki z całego świata...

Grafika nie zła, nie dobra. Cała gra opiera się na logicznym dobieraniu par. Raczej dla osób mających kłopoty z kojarzeniem takich samych obrazków, niż dla graczy. Ale mimo wszystko to wciąga...

OCENA: ✓✓✓



ZAPOWIEDZI

Zamiast czwartego opisu gry dla Pegasusa, krótko opowiem, co nowego pojawi się w sklepach. Między innymi, na 99% pojawią się kolejne supergierki Code Mastersów.

Pierwszą z nich będzie „Super Robin Hood". Legendarny bohater błądzi po zamku Nottingham i próbuje uratować panienę o swojsko brzmiącym imieniu Marian. Klasyczna i statyczna przygodówka zręcznościowo-platformowa w najlepszym wydaniu.

Drugim przebojem zapewne będzie „Treasure Island Dizzy". Przygody sympatycznego jajka w scenerii wyspy skarbów. Dizzy rozbił się na obcej wyspie i musi zebrać wiele niezbędnych przedmiotów oraz wykonać różniste czynności. Nagrodą będzie wydostanie się z wyspy. Ta gra święciła triumfy na ZX Spectrum i zapewne będzie pegasusowym przebojem. Pozostaje tylko trochę poczekać...

Dystrybucja:
Warszawa, ul. Smocza 18,
tel. 380569, 387392, tel./fax 380502

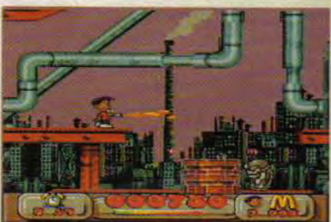
Global Gladiators

Oto segowa gierka, która kusi nas z opakowania znaczkiem McDonald's-a. Co? Hamburgery w konsoli! Tak, bowiem gra ta została najprawdopodobniej sfinansowana przez kanapkowego potentata.



Fabuła opowiada o tym, jak to maskotka hamburgerni – przecudowny clown z czerwonym nosem i śmiertelnym uśmiechem – przenosi dzieciaki do okropnego świata. I zaczyna się klasyczna zręcznościówka skakano-strzelana. Chłopcy nazywający się Global Gladiatorami będą musieli pokonywać kolejne etapy świata Gluciaków. Gluciaki to stwory plujące jakimś ohydztwem (flegmą?) i naturalnie nie są sprzymierzeńcami bohaterów zabawy. Skakanie po zróżnicowanym terenie, strzelanie do glut-stworów i zbieranie życiodajnych znaczków „M" to podstawa tej gry.

Największą zaletą tego cartridge'a jest jednak bardzo płynna animacja (jak film rysunkowy) i dobre udźwiękowienie. Gdyby nie te ostatnie cechy, można by „Global Gladiators" wrzucić do szuflady ze zręcznościówkami i nic więcej.



OCENA: ✔✔✔✔✔

Burning Force

Kolejna 16-bitowa rąbaninka kosmiczna. Tym razem lecimy przed siebie środkiem ekranu. Kosmici nadlatują z głębi. W zależności od pojazdu, który zmienia się co ileś tam etapów, możemy jeździć lub latać. Uzyskany efekt jest dosyć dobry: musimy nie tylko strzelać do mieniących się kosmicznych i potworzastych wyrostków, ale omijać mijające nas pale (nie secamy), skały, dziwne konstrukcje. Po mniejszych stworach zawsze nadchodzi chwila pokonania większego lub kilku średnich przeciwników.



Gra nie zachwyca animacją i ma trochę mało czytelną grafikę. Rekompensatą (pi pi pi bum cyk kyc) są urozmaicone plansze oraz zmieniająca się scenografia. Osoby bez wyobraźni przestrzennej mogą mieć spore trudności, bo zwycięstwo często zależy od oceny odległości nadlatujących przeciwników i wybrania kolejności ich załatwiania.

Gra ta jest w 100% normie – lecisz, strzelasz i uciekasz. Zręcznościówka strzelana dla konsolowych postrzeleńców na wzmocnionym odjeździe (mega drive).

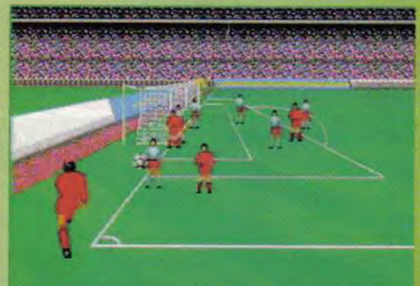
OCENA: ✔✔✔✔

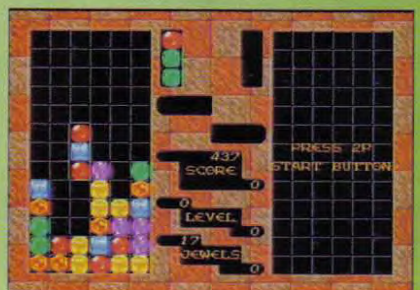


Mega Games

Co się dzieje ze starszymi grami? Nie są kupowane. A ze starszymi grami po obniżce cen? Są trochę kupowane. A co ze starszymi grami i to dobrymi? Pakuje się je po kilka na jeden cartridge i powstaje coś takiego jak „Mega Games I". Czy warto to kupić? To zależy od umieszczonych na kasecie gier, w tym przypadku są to: „Super Hang-On", „World Cup Italia'90" oraz „Columns".







„Super Hang-On" to gra o wyścigach motocyklowych. Znana jeszcze z czasów komputerka ZX Spectrum, nie wykorzystuje zbytnio możliwości drzemiących w Mega Drive. Pomimo to, udział w zawodach motorów jest pasjonujący. Motocykle są duże, nieźle animowane. Na poboczach mamy różne przeszkody (drzewa, kamienie, tablice). Zabawa wciąga.

Drugą grą jest niejaki „Columns". Od razu widać, że gierka ta wzorowała się (raczej autorzy wzorowali ją) na sławnym „Tetrisie". Spadają różnokolorowe serie kulek i trzeba je tak układać, żeby te same kolory kasowały się w liniach prostych. Szczerze powiem, że nie lubię takich wyciskanych na siłę pomysłów. Był „Tetris" – podróby won! No, ale jeżeli ktoś nie widział „Tetrisa" lub chce potetrisować z kolegą w zawodach na jednym ekranie, może sięgnąć po logicznego „Columnsa".

Trzecia gra na tej składance to „World Cup Italia'90". Oczywiście piłka nogą kopana. Tytuł trochę niezbyt świeży (A.D. 1990), jednak tak naprawdę piłka to piłka i nieważne jak ją nazwać. Ten football prezentuje się całkiem nieźle. Przez większość gry boisko ukazane jest od góry z dobrze animowanymi zawodnikami. Stałe elementy gry to już ujęcia z boków i np. zza bramki. Ogólne wrażenie jest dobre, podobnie jak samo granie.

Podsumowując: „Mega Games I" to dwie gry sportowe i jedna logiczna. Trzy w jednym (to chyba nie możliwe...). Moim kirlastyxoniksowym zdaniem najciekawsze są wyścigi motocyklowe, a najgorszy „Columns". W sumie kompilacja nie najgorsza.

Ocena: ✔✔✔✔

Atari Jaguar

Zdaje się, że żaden sprzęt komputerowy nie wzbudził tylu namiętności graczy, co „Atari Jaguar". Ta konsola do gier, zapowiadana jako superhit, przez długi czas nie była dokładniej znana polskim graczom. Jednocześnie, co jest tradycją i stylem prowadzenia polityki marketingowej przez firmę Atari i jej przedstawicielstwa, w tym niestety także polskie, otrzymywaliśmy bardzo mało konkretnych informacji na temat większego brata „Lynxa". Zamiast nich po tzw. środowisku krążyć zaczęły podania i legendy, zaś zagorzali commodorowcy posuwali się nawet do twierdzeń, iż „Jaguar" to sprzęt mityczny, w rzeczywistości nigdy nie istniejący. Mamy nadzieję, że tekstem tym przybliżymy Wam trochę tę konsolę.



KOCISKO

przybywa do naszego domu w gustownym pudełku. Zawiera ono samą konsolę, kabel antenowy z przełącznikiem, joypada, 2 zasilacze oraz cartridge z grą „Cybermorph". Konsola zaprojektowana jest ładnie, choć wygląda niepozornie. Na górze znajdziemy na niej gniazdo cartridge'y oraz przycisk „On/Off", z przodu gniazda pozwalające podłączyć 2 joypady, zaś z tyłu wyjście antenowe, przełącznik pomiędzy 3. a 4. kanałem, standardowe złącze do podłączenia zasilania (9V, 1,2 A) oraz dwa złącza, służące odpowiednio do przekazywania sygnału composite video oraz podłączenia dodatkowych procesorów sygnałowych (DSP).

Duże uznanie budzi w nas joypad. Jest na nim standardowy krzyż, 3 fire'y, wygodnie umieszczone przyciski „Option" i „Pause" oraz... 12 przycisków specjalnych. Te ostatnie służą do zmieniania rodzajów broni, widoku czy przechodzenia do menu. Co ciekawe, każda gra zawiera specjalny plastikowy gadżet, który mocuje się na joypadzie tak, że umożliwia wciskanie klawiszy, a jednocześnie ma na sobie nadrukowane informacje, co dany klawisz w grze oznacza. Przy tym wszystkim, jeszcze nigdy nie trzymaliśmy w rękach tak wygodnego i ergonomicznego urządzenia joy'opodobnego jak to od „Jaguara". Bomba!

Kabel antenowy zawiera kostkę pozwalającą na jednoczesne podłączenie do telewizora anteny i samej konsoli i dowolne ich przełączanie. Zasilaczy było 2 sztuki, bo testowaliśmy wersję amerykańską, wyposażoną w zasilacz 110V. O „Cybermorphie" piszemy w następnym numerze.

Ważne jest, że „Jaguara" trudno jest zepsuć, a całą obsługa jest prosta, żeby nie powiedzieć – prymitywna. Co prawda w końcu zmusiliśmy zasilacz żeby spłonął, ale naprawdę nie miał innego wyjścia – mniejsza o szczegóły, bo już nikt nigdy niczego nam nie pożyczy.

CO JAGUAR MA W SOBIE?

Dokładnie nie wiadomo. Jak już wspomnieliśmy panowie od „Atari" na pytania „Czy już można powiedzieć coś konkretnego na temat Waszej konsoli?" z odpowiadali konsekwentnie „Na razie żadnych komentarzy". Udało nam się jednak zdobyć trochę informacji. Otóż „Jaguar" jest konsolą o architekturze 64-bitowej (jednostka graficzna), opartą o procesor RISC 6SC880 i taktowaną zegarem 26,6 MHz. W bebechach znajdziemy procesor sygnałowy DSP (czyli specjalizowany układ do obróbki konkretnych danych, np. muzyki czy grafiki). Całość ma przyzwoitą moc obliczeniową 55 MIPS (dla porównania – jest szybszy od Pentium 100) i znakomitą przepustowość szyny ok 100 MB/s. Konsola ma 2 MB pamięci RAM i 128 kb ROM.

Znakomicie prezentują się możliwości graficzne i muzyczne „Jaguara" – rozdzielczość 720 na 576 i 16,7 mln kolorów na ekranie (czyli „True color"), 16 bitowy dźwięk. Potężny procesor graficzny zapewnia zupełnie niesamowitą możliwość obróbki grafiki – 850 milionów punktów na sekundę, co jest wynikiem kilkaset (!) razy lepszym od konkurencji.

Pojemność cartridge'a wynosi 2 MB. Osobno można dokupić do „Jaguara" CD-ROM – podłącza się go przez gniazdo cartridge'a poprzez przelotkę, umożliwiającą dalsze wykorzystywanie go do pierwotnego celu.

Krótko mówiąc, na miarę naszego rozeznania, możliwości sprzętowe „Jaguara" są bardzo duże. Ale, jak mawia niejaki Szokoban (czyli Sysop) z Bajtka „Amstrad 6128 był najlepszym komputerem 8-bitowym i [——] z tego wyszło.". A więc jakie gry są na „Jaguara"

CO DZIAŁA I JAK DZIAŁA

Tytuły które mieliśmy w rękach nie zauroczyły nas – choć nawet po nich widać znakomite możliwości graficzne „kota" – płynne scrollingi i zoomingi bez straty jakości, ładne real time'owe renderingi itd. gorzej jest z muzyką – choć bynajmniej nie jest zła. Po prostu jak się cały czas słucha GUS-a z dobrych głośników, to człowiekowi nawet filharmonia brzydnie...

Natomiast gier na „Jaguara" jest mało. Standardowe są doomopodobne: sam „Doom" (widzieliśmy, nie różni się od oryginału i sami nie wiemy, czy to dobrze, czy źle), „Wolfenstein 3D" oraz ponoć znakomity, acz powolny, „Alien vs. Predator". Ponoć niezłe jest mordobicie „Kasumi Ninja", dorównujące „Mortalowi 2". Ze znanych produkcji mamy jeszcze „Return to Zork", „Rise of the Robots", „Checkered Flag", „Zool 2", „Brutal Sports Football", „Cannon Fodder", „Theme Park", „Flashback", „Double Dragon 5" i „Syndicate". Lista jest fajna, niestety – to prawie połowa tytułów! Tak, tak, na „Jaguara" zrobiono na razie około 30 gier plus 3 (!) sztuki na CD-ROM-ie (z tych ostatnich zapewne nieźle wygląda „Blue Lightning" – na „Lynxie" jest extra!).

Do końca roku ma się ponoć ukazać dodatkowe 30 gier, ciekawie zapowiada się „Demolition Men", „Charles Barkley Basketball" i „Creature Shock" na CD, ponoć Atari podpisało już umowy ze 170 producentami gier ale... Z przykrością musimy stwierdzić, że nie uwierzymy, póki nie zobaczymy (wybacz, Krzysiu K.!). Na „Lynxa" też miało być miliardy gier, bo jest chyba najlepszą konsolą przenośną i... patrz cytat z Szokobana.

PERSPEKTYWY

„Jaguara" nie jawią się nam zbyt różowo i to nie za przyczyną konkurencji. Obawiamy się braku oprogramowania i jego słabej dostępności. Przydałaby się sieć wypożyczalni i miejsc, gdzie można by za dopłatą wymienić grę na inną – nie zapominajmy, że przy relatywnie (a może nawet rewelacyjnej) niskiej cenie samej konsoli, pojedyńczy cartridge kosztuje około 200 zł – toż to masa pieniędzy! Jednak zamiast informacji o powstaniu takich punktów dochodzą nas informacje o dziwnych wydarzeniach u autoryzowanych dystrybutorów „Atari" - zresztą nie od nich otrzymaliśmy tę konsolę do testów, bowiem mamy wyraźne problemy z dogadaniem się.

W tej sytuacji należy stwierdzić z całą mocą dwa fakty:

A. Atari „Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System" (bo taka jest pełna nazwa) to znakomita, dobrze zaprojektowana konsola o bardzo dużych możliwościach, przewyższająca znane nam konsole i dorównująca PC-tom w bardzo zaawansowanych konfiguracjach.

B. W chwili obecnej nie możemy polecić jej zakupu, z uwagi na niepewność co do rozwoju produkcji oprogramowania na Zachodzie i sieci jego dystrybucji w Polsce.

Alex & Gawron

Jaguara do testów udostępniła firma Ultramedia

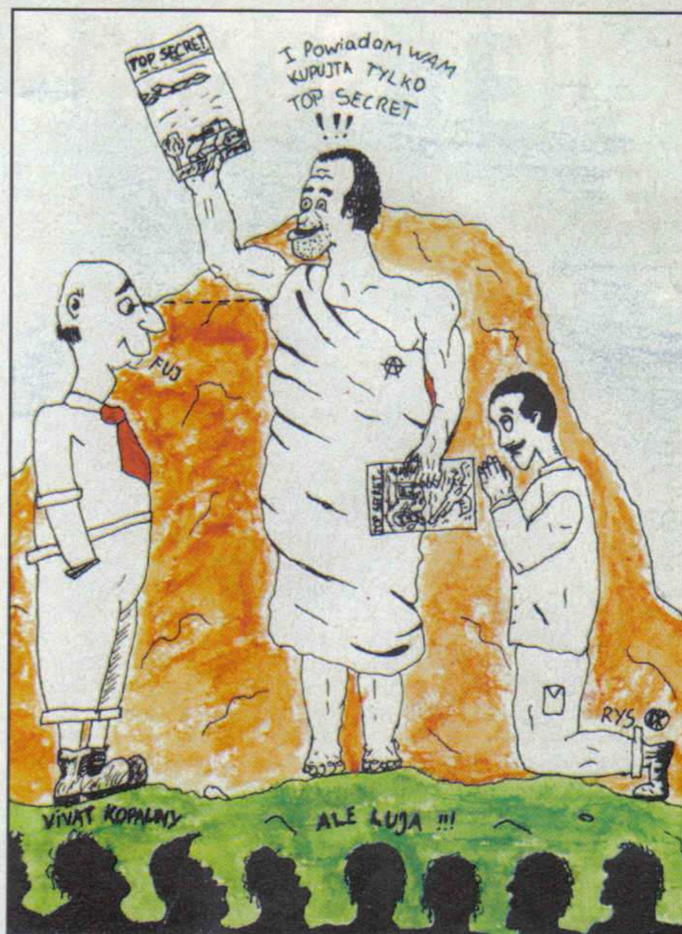
Dyzgrawichy (?) fszyzdkih krajuf łonczciesie

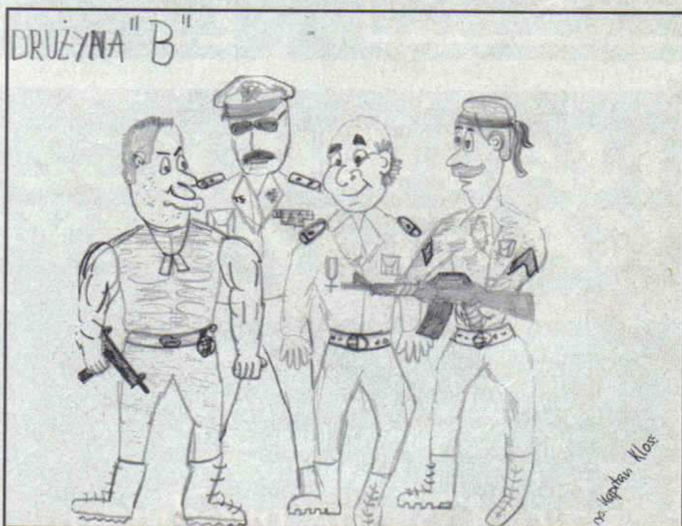
(to jest zresztowana kolumna, kturą zajęłam samowolnie w Waszym imieniu) D.
(nie bendzie kurekta plóła nam w twasz).

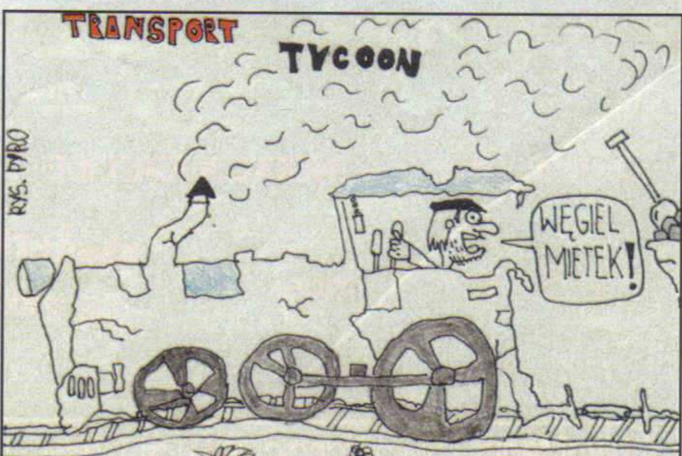






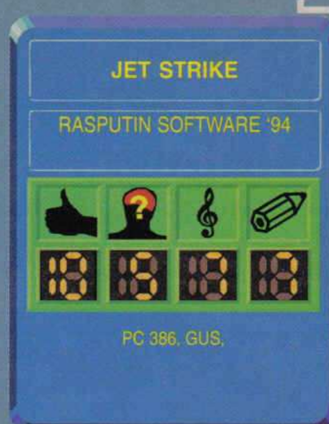






JET STRIKE





Przyczyna, dla której gry shareware'owe istnieją i mają się dobrze, jest tak naprawdę jedna – jaja. Otóż są to gry robione „z jajami" – dowcipne, opierające się na dobrych pomysłach, ciekawe. Przy tym wszystkim ich strona techniczna ustępuje oczywiście superprodukcjom gigantów, ale niekiedy jest całkiem przyzwoita. Przykładem takiej gry jest „Jet Strike" – gra zrobiona przez rosyjskich programistów z „Rasputin Software".

Nieskomplikowana fabuła stawia Cię w roli pilota rzuconego na front walki ze złym generałem Spuddem. Aby go pokonać, należy wykonać szereg misji bojowych, podzielonych na etapy. Misje są ciekawe i urozmaicone – począwszy od zwiadu, przez bombardowania, walki powietrzne i ataki na cele nawodne aż po zrzucanie szpiegów, szukanie zestrzelonych pilotów czy ściąganie do bazy ich maszyn. Przed walką można (i warto) przejść przeszkolenie lotnicze – dostaniesz fantastyczny dyplom. Gdy zaś jest was 2 (albo np. 10), możecie polatać w zawodach lotniczych.



Niezależnie od wybraniej przez drogi życiowej, następnym etapem do pokonania jest wybór samolotu. A jest ich aż 60! No, 59, bo zamiast 60. samolotu jest napis „ten samolot został skradziony". Asortyment jest szeroki – od Fokkera, przez Spitfire'a, przez całą generację F-ów, MIG-ów, SU aż do Stealtha. Do tego jeszcze kilka helikopterów oraz zupełnych wynalazków. Wśród tych ostatnich rej wodzą... lotnia (zupełnie nieprzydatna) oraz... mechaniczny smok, ziejący ogniem z paszczy. Maszyny różnią się wyposażeniem, uzbrojeniem, szybkością, zachowaniem w powietrzu, drogą startu i lądowania oraz paroma innymi rzeczami.

Sam lot przedstawiony jest podobnie jak w pamiętnym „Wings of Fury", czyli z boku. Wydawać by się mogło, że w takiej sytuacji trudno mówić o realizmie, a jednak przy zupełnie zręcznościowym charakterze gry – on istnieje!

Można więc doznać kilkunastu rodzajów uszkodzeń, jak np. podziurawione skrzydła, przeciek paliwa czy pożar silnika – w tym ostatnim przypadku, jeśli zdołasz wylądować, do samolotu podjeżdża wóz strażacki. O różnicach w zachowaniach samolotów już wspomnieliśmy. Można też wylądować bez podwozia – choć oznacza to ryzyko wypadku. Można się katapultować z samolotu, choć czasami, niestety, nie otworzy Ci się spadochron... To jednak detale. Gra jest z gruntu zręcznościówką i do tego świetną. Graficznie niezła, muzycznie przyzwoita (dobre efekty digitalizowane). Grać!



Alex & Gawron

PS. Dwa tipy dla początkujących: aby strzelać, należy po starcie schować podwozie („U"), zaś liczba pod samolotami podczas ich wyboru oznacza, ile masz ich „na składzie".





„Blubria" to kolejna wersja gry pamięciowej. Podobnie jak „Memologie" została ona napisana przez polskich programistów, Oba programy znacznie się od siebie różnią. Po pierwsze plansza do gry jest znacznie większa (8 na 7 pól), po drugie do wyboru mamy trzy zestawy i dwa poziomy trudności. Najważniejszą różnicą są jednak zestawy. Obrazki są tu znacznie mniej charakterystyczne, co czyni grę nieco trudniejszą i bardziej emocjonującą, zwłaszcza jeżeli zdecydujemy się grać we dwie osoby.

Zasady gry nieco różnią się w zależności od tego czy zdecydujemy się na grę na poziomie łatwym czy trudnym. W przypadku gry łatwej po wybraniu pierwszego klocka odsłania się on natychmiast i możemy odsłonić drugi. Mamy na to 13 sekund czasu, jeżeli zdążymy to stan punktów zwiększa się o 5 podobnie jak licznik bonusu, jeżeli będziemy się długo zastanawiać to liczba punktów jaką do tej pory zdobyliśmy zostanie zredukowana o połowę.

Jeżeli wybierzemy grę „trudną" to po wybraniu pierwszego klocka nie zostanie on odsłonięty, tylko będzie migał do czasu wybrania drugiego klocka. W tedy oba klocki zostaną odsłonięte na raz. W tym trybie nie ma limitu czasu.

W obu przypadkach, jeżeli uda nam się uzyskać odpowiednia liczbę punktów bonusowych, zostajemy przeniesieni na pole bonusowe, gdzie należy w ciągu trzech prób wskazać taki sam obrazek jak ten, który znajdował się na zebranej ostatnio parze. Jeżeli wygramy grę bonusową to ilość punktów zwiększa się o połowe, jeżeli nie to punkty bonusowe zostają skasowane, a my możemy grać dalej.

„Blubria" jest na pewno trudniejsza i bardziej rozbudowana niż „Memologie", ale przez to nieco ciekawsza. Czy warto ją kupić? Podjęcie tej decyzji zostawiam Wam.

BADJOY

COMBINATION



„Combination" to typowo logiczna gra, jakich na C64 pojawiło się ostatnimi czasy całkiem sporo. Wprawdzie nie jest ona może tak ładnie zrobiona, jak niektóre inne programy, ale w przeciwieństwie do wielu z nich jest ciekawa, naprawdę wymaga myślenia i na dodatek potrafi wciągnąć.

Celem gry jest oczyszczenie planszy z poustawianych na niej klocków. Klocki można przesuwać na boki. Jeżeli znajdą się one w pozycji, w której nie mają oparcia, będą spadać w dół. Kiedy dwa lub więcej klocków zetknie się ze sobą bokami, po prostu znikną i nie będą już więcej przeszkadzać. Zadanie to w kilku pierwszych planszach jest raczej proste, ale w dalszych zaczynają się komplikacje i trzeba się dwa razy zastanowić zanim przesunie się klocek. Jeden fałszywy ruch może uniemożliwić przejście danej planszy. Nie myślcie jednak, że można się do woli zastanawiać. Nie, nie, to byłoby zbyt proste, na posprzątanie każdej z plansz mamy ściśle określony czas (wcale nie długi).

„Combination" jest całkiem udanym produktem i można ją polecić każdemu miłośnikowi łamigłówek, tym bardziej że przejście wszystkich plansz, których jest kilkadziesiąt, wymaga naprawdę tęgiej głowy.

BADJOY

COMPLEX





Wszyscy chyba słyszeli o pecetowej grze „Wolfenstein". Był to swego rodzaju przełom w dziedzinie gier, pierwszy raz chodziło się po labiryncie, w którym ściany były texture-mapowane. Szał „Wolfensteina" trwał przez długie miesiące, przede wszystkim dlatego, że tego typu grafika robi ogromne wrażenie.

Podobną techniką została zrealizowana gra „Complex". Bohater, w którego wciela się gracz, został zamknięty w ogromnym kompleksie labiryntów, skąd musi się wydostać. Zadanie to jednak będzie o tyle trudne, że w każdym sektorze trzeba wykonać kilka rzeczy. Może to być odnalezienie klucza lub innego przedmiotu otwierającego przejście do dalszych etapów, zabicie jakiegoś większego strażnika itp. Oprócz tego po labiryncie szwęda się czasami trochę różnych przeszkadzajek, których nie trzeba koniecznie zabijać, ale także lepiej nie spotykać się z nimi twarzą w twarz. Czasami można natknąć się na korytarze, które można przechodzić tylko w jednym kierunku.

W czasie gry można wywołać mapę która umożliwia zorientowanie się w czasami zdawałoby się beznadziejnej sytuacji. Na dodatek z każdej części labiryntu trzeba wydostać się w określonym czasie. Jeżeli nie jest się wystarczająco szybkim można się pożegnać z życiem.

„Complex" nie wygląda specjalnie, ale można w nią z przyjemnością trochę pograć. Na szczególną uwagę zasługuje ciekawa realizacja grafiki, która na początku robi na graczu ogromne wrażenie. Jednak jako całość trzeba „Complex" zaliczyć do gier tylko nieco lepszych od przeciętnych.

BADJOY

Dragon

Są na świecie rzeczy, o których filozofom się nawet nie śniło. Powiedziałbym nawet, że są na świecie tacy filozofowie, którzy uważają otaczającą nas rzeczywistość za sen prastarego smoka. Według nich to on jest odpowiedzialny za to wszystko, co się dzieje. Jakby nie było, w grze „DRAGON LORE" świat jest produktem smoczych snów. W krainie tej roi się od dziwacznych stworów, ludzie są jednak jak zwykle władcami. Trzynastu z nich tworzy radę najwyższą i każdy nosi tytuł smoczego rycerza. Oprócz tytułu posiadają swojego rumaka, smoka, który w rzeczywistości wybiera sobie, kto będzie smoczym rycerzem. Tytuł ten przechodzi z pokolenia na pokolenie i po śmierci rycerza, jego miejsce obiera wybrany przez opuszczonego smoka ktoś z rodziny – najczęściej syn lub córka.

Grę rozpoczynamy jako młody Werner. Dzisiaj skończył osiemnaście lat i w tym samym dniu jego opiekun opowiedział mu o tym, że jest prawowitym spadkobiercą Wallenrodów. Jego ojciec Axel von Wallenrod był smoczym rycerzem, ale równo osiemnaście lat temu został w tajemniczych okolicznościach zamordowany. Teraz nadszedł czas, aby pełnoletni Wallenrod wrócił do rodzinnego zamku i przejął schedę po słynnym ojcu. Zanim jednak stanie się smoczym rycerzem, będzie musiał przejść długą drogę, pełną niebezpieczeństw. Później będzie musiał zostać wybranym w głosowaniu przez pozostałych rycerzy, ale żeby zakończyło się ono pozytywnie, trzeba będzie przekonać ich do siebie – najczęściej oni sami czegoś zażądają jako próby. Każdego z nich będziesz miał okazję spotkać na swojej drodze, uważaj więc jak będziesz się zachowywał. Możesz obrać dwie drogi jedną Siły, a drugą Mądrości. Siła to przemoc, to zabijanie, rozwiązywanie problemów mieczem. Mądrość to spryt i unikanie siłowych rozwiązań. Niektórzy rycerze obrali drogę Siły, inni Mądrości. To po której stronie Ty się opowiesz będzie miało wpływ na to, który z rycerzy opowie się po Twojej stronie.

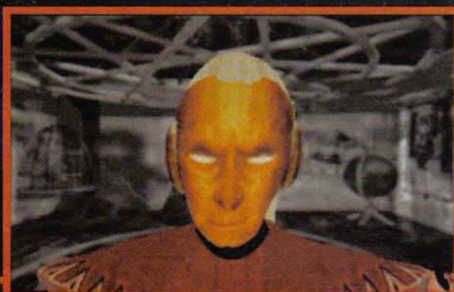
Gra jest pięknie zrobionym role-playem, z w pełni renderowaną grafiką i wspaniale digitalizowaną muzyką. Efekt jest w miarę rzeczywisty. Jest to w zasadzie pierwsze RPG zrobione specjalnie na CD-ROM i ma jeszcze trochę niedociągnięć, ale to co już jest zrobione to kawał dobrej roboty, zawartej na dwóch kompaktach. To dopiero początek, a z pewnością zaraz pojawią się równie piękne gry.

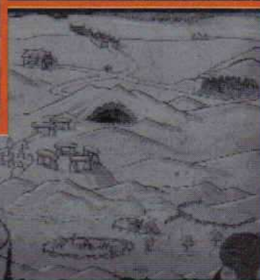
Dla tych, co chcą jak najmniejszym kosztem ukończyć grę zamieszczamy „mały" ciąg podpowiedzi. Zanim rozpocznie się właściwa część, dodam jeszcze jedną ważną uwagę: NIGDY NIE ROZMAWIAJ Z POSTACIAMI TRZYMAJĄC COŚ W RĘKU! – w przeciwnym razie będziesz musiał z nimi walczyć.

PODRÓŻ Z PRZEWODNIKIEM

Na początku porozmawiaj ze starszym panem, który jest Twoim opiekunem. Powie Ci, abyś przyniósł mu misę. Na wózku przed domem znajdziesz miecz, a za domem młot bojowy – całkiem poręczne bronie. Misa leży w szopie, do której wejścia broni poczwara. Możesz ją zabić kilkoma ciosami lub używając kości (daj ją bestii), znajdującej się w małym domku na pastwisku (jedna lokacja dalej na prawo) pozbyć się natręta. Misę należy zanieść starszemu panu. Teraz będziesz mógł wejść do chaty. Znowu z nim wymień kilka szybkich zdań i pójdź po krowę Daisy (weź linę z domu). Za bramą na lewo. Jak już będziesz na miejscu, przewiąż krowę liną i zaprowadź ją na pastwisko (tam gdzie leżała kość). Przywiąż Daisy do drzewa i wróć do chaty. Kolejna rozmowa ze starcem. Otrzymasz gwizdek i sygnet.

Zanim wyruszysz w drogę zabierz ze sobą: krzemień, siarkę, kostur, zbroję i tarczę. Za bramą ruszaj w lewo, aż natkniesz się na drugą poczwarę. Aby się jej pozbyć wystarczy użyć gwizdka – nie trzeba walczyć. Gdy dojdziesz do dużego głazu, skręć w prawo. Wejdź w lewy korytarz (wejście w czaszce), skąd zabierz klucz.









Lore

The Legend Begins

Czas rozejrzeć się po prawym. Drzwi otworzysz kluczem. Teraz na prawo. Nie walcz ze szkieletem, ale go omiń. Na prawej ścianie znajdziesz wystającą cegłę, wciśnij ją, a wydarzenia same się dalej potoczą. W szczątkach głazu znajdziesz klucz, otwierający drzwi na końcu korytarza. Za drzwiami w podłodze będzie zejście na dół – to właściwa droga. Sygnet otworzy drzwi. Dotknij miejsca, gdzie nie ma rubinu. Wtedy dopiero smok stanie się rozmowny. Wyciągniesz od niego przepis na czar otwierający drzwi. Wróć do dużego głazu i skieruj się w prawo. Po drodze zamień słowo z Chen Laiem i dalej wzdłuż drogi, aż do bramy. Pierwsza para drzwi otwiera się bez problemu, drugą otworzysz czarem – ale najpierw musisz znaleźć księgę czarów. W korytarzu po lewej stronie jest skrytka (otwiera się po uderzeniu młotem), w niej to leży sobie spokojnie cudowna księga.









Za drugimi drzwiami ciągnie się droga, nią cały czas prosto, aż do skrzyżowania. Na lewo w karczmie pogadaj ze zwariowanymi Albertem i Georgem, którzy dadzą Ci chochlę. W jaskini znajdującej się po drugiej stronie skrzyżowania, musisz zabić olbrzymią ważkę. Z kokonu z tyłu jaskini weź w chochlę trochę żywicy. Chochlę z zawartością przekaż dwóm panom z knajpy, w zamian za co otrzymasz: linę, morgenstern i recepturę na czar „ognista kula". Sieć pajęczą, zagradzającą dalszą drogę, zniszczysz „ognistym" czarem. W ten sposób dojdziesz do rzeki, gdzie spotkasz się pierwszy raz ze złym Diakonovem. Po nieprzyjemnej rozmowie, będziesz musiał pokonać jednego z jego demonów. Przeszukaj martwe ciało, a znajdziesz wiosło, za pomocą którego uaktywnisz tratwę. Chlup, chlup i jesteśmy na drugim brzegu.

Porozmawiaj z Formarem Thainem. Dalej droga prowadzi do placyku z mięsożerną roślinką. Z jej prawej strony leży czaszka, która w połączeniu z liną tworzy wspaniały przyrząd. Machnij liną tak, aby hak (w formie czaszki) trafił w drzewo znajdujące się po lewej stronie – dalej wszystko pójdzie gładko. Rozmowa z Tanathyą Hyrenapth może wydać się przyjemną, ale czas ruszać dalej w drogę. W muchomorowym miasteczku porozmawiaj z Cheledryą Serpentiną. Przejdź po drugim moście skąd droga zaprowadzi Cię do fontanny. Teraz w pierwszą na lewo ścieżkę, która prowadzi do olbrzymiego drzewa, będącego domem dobrej wróżki. Porozmawiaj z nią, a otrzymasz koło zębate. Na samej górze, w pokoju znajduje się szafka, z której musisz wziąć kawałek materiału. Wróć do fontanny, gdzie namoczysz materiał.

Kolejna ścieżka na lewo prowadzi do ogrodu. Zerwij kwiat, a dojdzie do rozmowy z Arthusem. Znowu udaj się do ogrodu, ale tym razem, zanim zerwiesz niebieski kwiat, załóż na twarz wcześniej namoczony materiał. Z kwiatkiem w garści, wróć do muchomorowego miasteczka. Powąchaj kwiat, a zmniejszysz się do rozmiarów, pozwalających odwiedzić małych mieszkańców. Zanim jednak do tego dojdzie będziesz musiał pokonać olbrzymiego skorpiona. Podnieś niebieską buteleczkę, płyn znajdujący się w niej wyleczy Cię – możesz zostawić go sobie na później. Porozmawiaj z małym ludkiem z muchomorowej chaty. Powinieneś otrzymać czar rozpraszający iluzję. Teraz udaj się do drugiej chaty (tylko do dwóch można wejść) i z półki obok łóżka zabierz zieloną buteleczkę. Na zewnątrz wpij zielony płyn, a wrócisz do dawnych rozmiarów.

Wróć do ogrodu i dalej ścieżką do polany z drzwiami. Tutaj wymień serię inteligentnych dźwięków z Kuru Seneschalem. Umieść w pustym miejscu kółko zębate. Na prawo zobaczysz zarys drugich drzwi. Użyj na nim czaru rozpraszającego iluzję, a ukaże się przejście. Na pierwszym rozwidleniu skręć w lewo. Na drugim i trzecim w prawo. Pomów chwilę z Klausem von Straupzigiem. Zabierz z podłogi pochodnię i wróć do trzeciego rozgałęzienia. Tym razem skieruj się w korytarz prowadzący do czerwonej komnaty, gdzie środkową lampą jest potrzebne Ci wiadro. Wróć do pierwszego rozgałęzienia i skieruj się w korytarz ze studnią, gdzie napełnij wiadro wodą. Wyjdź z korytarzy na polanę z kołami zębatymi i powieś pełne wiadro wody na dźwigni. Zakratowane drzwi otworzą się, zabierz srebrną skrzynię. Udaj się do czerwonej komnaty, a z niej przejdź do zielonej komnaty z kryptą. Połóż skrzynię na szkielecie Fujitomo i zabierz jego pierścień. Użyj pochodni na drugim wyjściu z tego pomieszczenia, a wydostaniesz się stąd.

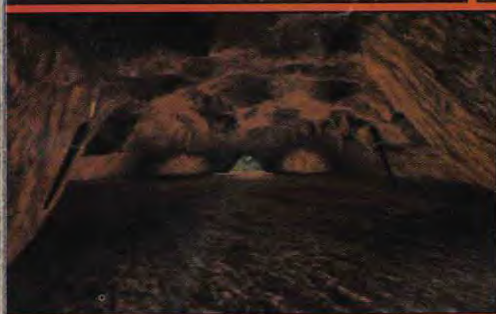
Porozmawiaj z Hergiem Nach Drakhonenem i skieruj się do rzeki. Wskocz do wody, niecodziennie masz okazję zostać połkniętym przez potwora. Zabierz diament z żołądka i uderzaj w skrzela potwora aż zostaniesz wyrzucony na drugi brzeg. Udaj się w kierunku gór. Zeskocz na dół koło drzewa. Za wodospadem jest wejście do grot, gdzie urzęduje sobie smok, któremu wręcz diament. Teraz będziesz mógł zabrać wspaniały kryształ, o który prosił Cię Herg – zanieś mu go.

Wróć do wodospadu i skacząc po kamieniach dostań się na drugi brzeg. Droga zaprowadzi Cię do wzniesienia, na szczycie którego stoi kamienny krąg. Tam porozmawiaj z Helleyneą D'Articą. Jako dowód na to kim jesteś pokaż sygnet. Wdaj się w krótką walkę, która zakończy się miłą rozmową i przekazaniem Ci kilofa. Na dole znajdziesz pomiędzy górami zasypane przejście, które dzięki kilofowi stanie otworem. Za nim znajduje się dalsza droga do celu.

Znowu będziesz musiał wysłuchać, co ma do powiedzenia pan von Diakonov. Zabierz jego topór, i zetnij nim drzewo – w ten sposób zbudujesz most na drugą stronę przepaści. Po drugiej stronie spotkasz dwóch orków-złodziei. Kilka ciosów pozbawi ich życia i tego, co mają przy sobie (torba i miecz Kuru). Przejście dalej znajdziesz pomiędzy dwoma górami, nim dojdziesz do Alexandra i Sylvana, którzy poproszą Cię o odzyskanie skradzionych waz. Jedna z nich, cała znajduje się w worku. Teraz już masz przed sobą upragniony zamek, ale zanim tam wejdziesz będziesz musiał zmienić dysk CD.

Przejdź przez bramę. Omiń olbrzymiego smoka pilnującego jaja. Smokowi na moście pokaż swój sygnet i wejdź do zamku. Przywita Cię pan o nieświeżym oddechu, którego należy zabić. Podejdź do tronu i dotknij mosiężnego węża. Dla ułatwienia ponumerujmy drzwi od 0 do 6, gdzie 0 to drzwi, którymi wszedłeś. Wejdź przez drzwi 1. Zabierz kropidło z ołtarza. W pokoju z tyłu świątyni znajdziesz świece na półce i biblię na stojaku. Świece umieść na świeczniku przy ołtarzu. Zabierz pierwszą część pieczęci. Teraz musisz wejść w drzwi numer 2. Przy ścianie wejściowej na półce stoi butelka. Rozbij ją, uderzając bronią. Zabierz pierwsze kamienne oko. Kolejne wejście to drzwi 4. Na dole kręconych schodów znajdziesz miecz. Jak już go będziesz miał udaj się do pomieszczenia za drzwiami 3 i umieść go w brakującym miejscu – otworzy się przejście do ukrytego pomieszczenia. Połącz obie części pieczęci ze sobą. Czas na drzwi 5. W różowej garderobie pociągnij za łańcuch przy kominku. W pokoju obok otworzysz skrzynię kluczem, znajdującym się w lampie. Ze skrzyni zabierz ostatnią część pieczęci i dołącz ją do całości.

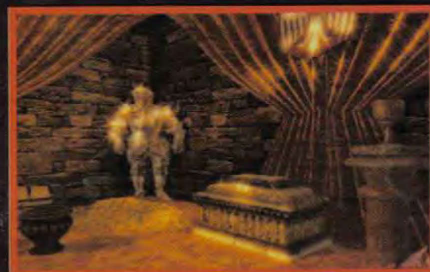
W pokoju z drzwiami numer 6 dotknij smoczego stojaka. Wróć do wejścia 4 i zejdź na dół schodami. Pieczęć otworzy drzwi. Za nimi skręć w lewo. Na półce, (wejdź po drabinie), znajduje się złamany klucz – weź go. W poprzednim pokoju wejdź przez drzwi znajdujące się na przeciwko. Znajdziesz się w komnacie







z ośmioma drzwiami. Znów ponumerujemy je dla ułatwienia od 0 do 7, zgodnie ze wskazówkami zegara, gdzie 0 to drzwi wejściowe. Wejdź do pokoju numer 1. Skręć w prawo i dalej prosto. Poszturchaj szkielet leżący na ławce. Zabierz drugie kamienne oko. Wyjdź drzwiami obok. Wejdź w drzwi 3, skąd na prawo przejdź do kuchni. Zaopiekuj się chochlą leżącą na półce. Teraz idź do wejścia 4, na prawo, prosto i tu pod kocem znajdziesz trzecie kamienne oko. Za drzwiami numer 6 znajduje się kuźnia. Za drzwiami z tyłu znajdziesz worek z węglem, który musisz wrzucić do paleniska. Zapal palenisko uderzając krzemieniem o siarkę. Aby paliło się efektywniej, poruszaj miechem. Na stole z trzema mieczami znajdziesz młot. Rozgrzej złamany klucz w ogniu i połóż go na kowadle. Młotem skuj go ponownie. Chochlą nabierz trochę wody i polej nią klucz. Zabierz klucz i piłę do metalu, która leży sobie spokojnie niedaleko czarnego czajnika na podłodze.



Naprawiony klucz otwiera drzwi z numerem 7. Zjedź schodami na dół, do komnaty z fontanną. Na prawo znajdują się trzy cele. Wejdź do środkowej i nie dotykając miecza, zabierz mały szkielet. Ten mały szkielet połóż na szkielecie w celi bliżej wejścia. Na nim też połóż biblię i kropidło. Cofnij się i zabierz magiczny klucz. Wejdź w drzwi na prawo od tej celi, z pewnością znajdziesz wejście do skarbca, z którego musisz wziąć mapę. Wróć do sali z celami, ale tym razem wejdź w drzwi znajdujące się w przeciwnym końcu sali. Uważaj na orka, trzeba go zabić. Zabierz szczypce. Wyjdź z tego pokoju i wejdź w drzwi na przeciwko. Po schodach na górę, a później hop do basenu – na dnie znajdziesz korbę. Wróć do komnaty z fontanną. Tutaj na ścianie jest zamontowana smocza głowa z miejscem na korbę. Użyj jej. Wróć do basenu, dalej drzwiami i balansując nad przepaścią, dostań się do pieczary. Porozmawiaj z ognistym smokiem Phlogistonem, a przy okazji zabierz magiczny proszek i nasenny napój.

Teraz będziesz musiał wrócić do zamkowego wejścia, gdzie nasennym napojem uśpisz smoczego strażnika – tylko wtedy będziesz mógł wziąć jajo. Udaj się na spiralne schody, ale tym razem na górę. Aby zlikwidować niewidzialną zaporę, użyj magicznego proszku. W pokoju na przeciwko wejdź w drzwi na lewo. Zabij podrygujący szkielet i wejdź znowu w drzwi po lewej stronie. Zajrzyj do dolnej szuflady, gdzie znajdziesz pierwszą metalową kulkę. W pierwszej komnacie przy schodach, z lewej strony jest kwiatek, a w nim druga metalowa kulka. Stąd na górę po rampie dojdziesz do pokoju dziecinnego. Na podłodze leży trzecia kulka. Na prawo przejdziesz do hallu, gdzie na lewo znajdują się kraty. Przetnij je piłą do metalu. Przejdź przez gniazdo i stań na parapecie. Obok jajka połóż jajo, którego pilnował smoczy strażnik i użyj na nim szczypiec. Dotknij prawdziwego jajka. Smocze maleństwo będzie szło teraz za Tobą. Wróć do hallu i przejdź przez drzwi na jego końcu. Czwarta kulka leży na półce z książkami. Wejdź do pokoju z kominkiem i sokołem. Weź gałąź z kominka i podpal ją, później wręcz ją sokołowi. Na podłodze ukażą się cztery otwory, w które należy włożyć metalowe kulki. Dotknij sokoła, a otrzymasz szpony na druciku. Teraz będziesz musiał wrócić, aż do komnaty z fontanną. Pokój na lewo jest zbrojownią. Tutaj w prawy oczodół czaszki włóż kamienne oko, w ten sposób będziesz mógł spod podniesionej gabloty wziąć klucz zwany Drugim. W komnacie z fontanną zejdź schodami na dół. Drzwi otworzysz magicznym kluczem. Z podestu zabierz smocze siodło i przejdź następne drzwi do smoka. Poczciwy gad podziękuje Ci za przyprowadzenie syna, a Ty korzystając z okazji załóż mu na grzbiet siodło. Jeszcze raz z nim porozmawiaj. Obieca, że zabierze Cię do sekretnego miejsca, jeżeli mu coś dasz. Daj mu cokolwiek oprócz swojego sygnetu. Gdy będziesz na miejscu zabierz czar teleportacji ze ściany i fiolkę z krwią Diakonova ze skrzyni. Za pomocą czaru teleportacji wróć do smoczej pieczary, a otrzymasz swój przedmiot.

Wróć do zbrojowni i z półki z bronią podnieś czwarte kamienne oko. Pouzupełniaj puste oczodoły czaszek kamiennymi gałkami, w ten sposób uzyskasz dostęp do miecza, tarczy i kuszy. Udaj się na górę spiralnych schodów. Wejdź na górę rampy, gdzie drzwi otworzysz kluczem zwanym Drugim. Za drzwiami w lewo i popatrz na dno czajnika. Używając szponów na druciku zdobędziesz smoczy klucz.

Wejdź po schodach na górę i użyj dopiero co zdobytego klucza. Porozmawiaj z Addlepatem, po czym połóż w pentagramie miecz, tarczę i kuszę wzięte ze zbrojowni. Teraz czas ruszyć przed siebie po rubin. Addlepat da Ci magiczną mapę, z pomocą której będziesz mógł się teleportować do kręgu z czaszkami. Wiesz jak się dostać do krypty (byłeś już tam), więc nie marnuj czasu i udaj się tam. Na wieku trumny w pustym miejscu umieść rubin. Przejdź na drugą stronę i dotknij drugi rubin, w ten sposób uzyskasz dostęp do rodowej zbroi. Czas na teleportację z powrotem na szczyt zamku do Addlepata. Pogadaj z nim. Pokaż mu fiolkę z krwią Diakonova. Jak skończy mówić, połóż fiolkę z krwią na pentagramie. Zabierz kielich, i wyjmij z niego amulet mocy. Teraz już tylko musisz dotknąć amuletem Diakonova. Otrzymasz podobiznę smoka i kryształową kulę. Podobiznę musisz roztrzaskać, naciskając (w inventory) na nią bronią. Teraz już tylko teleport do pieczary ognistego smoka i już możesz lecieć na zebranie, gdzie powinieneś zostać wybrany smoczym rycerzem, czego życzy Ci

EMILUS

P.S. Do zobaczenia w drugiej części DRAGON LORE.



THE UNQUENCHABLE DESIRE

BULLSHIT '95

18	18	18	18

WSZYSTKIE KOMPUTERY

The Unquenchable Desire

Nigdy jeszcze nie zdarzyło mi się grać w tak zadziwiający i pełen sprzeczności twór myśli ludzkiej, który byłby doskonały pod względem formalnym i materialnym. Eklektyczna fabuła tej gry łączy w sobie elementy wyrafinowanej strategii, delikatnie psychologizowanej przygodówki z silnymi akcentami „DOOM-a" (zwłaszcza w partiach środkowych), przeplatanej motywami erotyczno-pirotechnicznymi z inkrustacjami gry ekonomicznej zorganizowanej w formie wyścigów motocyklowych.

Dywagacje o naturze tego dzieła będą bezprzedmiotowe, jeśli nie przedstawimy, choćby skrótowo, egzegezy jego fabuły. Otóż gracz wciela się w człowieka o światopoglądzie lewicowo-nacjonalistycznym i aberracji osobowości, fanatyka z odwróconym systemem wartości i dysonansem poznawczym wynikającym z jego nieprzystosowania odrzucenia jego przekonań przez społeczeństwo. Przypadkowe znalezienie sześciostrzałowego pistoletu doprowadza go do uświadomienia sobie immanentnego pragnienia dręczącego go od czasów wczesnego dzieciństwa bólami zamostkowymi – chce wypić szklankę mleka. Dewiant bez skrupułów właściwych jego skomplikowanemu i w gruncie rzeczy zacnemu charakterowi przygotowuje wyprawę. Zbiera oddziały buntujące się przeciw czwartej w tym roku rewaluacji waluty, co czyni import alkoholu nieopłacalnym, i organizuje je w walce o najbliższy sklep spożywczy. Atak załamuje się jednak na skutek ewaporacji części sił zbrojnych, które okazały się być parą wodną przekształconą w wojska siłą jego chorej wyobraźni. Musi uciekać. Tendencje eskapistyczne potęgowane przez dezynterię prowadzą go w ponure lochy, gdzie oddaje się kontemplacji wnętrz naciskając od czasu do czasu na język spustowy swego pistoletu. Wychodzi z podziemi w nieznanym sobie domu przez tajne przejście. Nie czuje się już tak wyalienowany, bowiem spotyka dziewczynę pracownicę banku, która właśnie ma zamiar wyjść do pracy. Niestety nie ma mleka. Młodzieniec idzie z nią i udaremnia atak na bank. Zostaje bohaterem, ale nie zdąża się sobie tego uświadomić. Nadchodzi bowiem wieczór, a ktoś enuncjuje mu, iż zna całodobowy sklep nabiałowy. Uważając, iż tam musi być mleko, bohater wymienia swą broń i amunicję na motocykl i rusza pod wskazany adres. Po drodze, by mieć pieniądze na mleko, sprzedaje firmowe popielniczki, które otrzymał w banku z wdzięczności za okazaną pomoc. Okazuje się, że opowieść o sklepie to pułapka zastawiona przez bojówki prawicowo-internacjonalistyczne. Bohater traci motocykl, pieniądze i nadzieję na spełnienie swego marzenia. Cierpiąc na agnozję spowodowaną upadkiem z motoru wchodzi na minę, jedyną jaka była w promieniu 230 km.

Koniec gry, tak smutny w swym wyrazie, przeczy dotychczasowym wyobrażeniom o konieczności zakończenia produkcji rozrywkowej HAPPY END-em. Dla niedowartościowanych frustratów, dla których gra MUSI skończyć się dobrze, autorzy przewidzieli specjalny darmowy upgrade, w którym bohater nie trafia na minę i dochodzi do sklepu, lecz ten jest zamknięty, gdyż nie otwarają go na całą dobę.

Głęboka analiza społeczeństwa postindustrialnego i jego wad, jaka ma miejsce w „The Unquenchable Desire", dowodzi, iż zachodni autorzy zaczynają tworzyć zaangażowane, ambitne programy rozrywkowe poruszające ważkie problemy egzystencjalne i społeczne (np. tu ciąg do picia prowadzi do utraty życia). Nie od rzeczy jest wspomnieć o obywatelskiej postawie pracownicy banku, która nie ostrzeżona o napadzie przyszła z uzbrojoną eskortą, choć nie miała takiego obowiązku.

Technicznie gra dopracowana jest w najmniejszych szczegółach. Realizm grafiki skupiającej w sobie magię i maesterię texture-mappingu oraz cieniowań Gouraude'a i van Gogha sprawia, iż już po pół godzinie sami chcemy się napić mleka, którego poszukuje bohater. Uszy pieści doskonałej jakości muzyka będąca skrzyżowaniem folkowej żywiołowości, rapowej rytmiczności, ciężaru heavy metalu oraz płynności i zwiewności walca wiedeńskiego. Nie mniej udane są efekty dźwiękowe. Wszystkie postacie poruszają się bezgłośnie, słychać jedynie ich głośne oddechy.

Dodać należy, iż dyferencjacja szaty graficznej i interefejsu użytkownika w poszczególnych częściach gry wcale nie powoduje uciążliwości jej obsługi. Powiem więcej, takie urozmaicenie ożywia ją i sprawia, że każdy użytkownik ma równe szanse na wygraną, bowiem wszystkie klawisze są wykorzystane i nie można ich przedefiniować.

Biorąc wszystkie za i przeciw, trzeba autorytatywnie stwierdzić, iż „The Unquenchable Desire" jest krokiem milowym na drodze postępu rozrywki, krokiem tej miary, co „Tetris", „Arkanoid", a może nawet „Doom".

Stan Faktyczny









YOU ENCOUNTERED A MINEFIELD !!!







Cudowny świat Forgotten Realms, kolejny już raz zaprasza nas do przygody. Magowie komputerowi z firmy SSI przygotowali dla nas, żądnych przygód graczy, kolejną opowieść, na której przebieg będziemy mieli kolosalny wpływ – bo to my będziemy w niej uczestniczyć.

Historia nasza zaczyna się w niewielkiej wsi, która jednak zajmuje dużo miejsca w naszych sercach, gdyż jest miejscem, gdzie się urodziliśmy. Dzisiejszy wieczór jest wyjątkowy, po długiej podróży wróciliśmy do domu. Wszystko zakończyło się szczęśliwie, w związku z czym postanowiliśmy spędzić wolny czas w karczmie, gdzie zapomina się o troskach i przyjemnie wspomina się dobre chwile. Niestety karczma okazała się pusta – rzecz oczywista, że coś złego dzieje się we wsi.

Czas na działanie. Nasi bohaterowie, niestety, nie należą do tych, którym bogowie i Przeznaczenie dają spokój. Znowu muszą rzucić się w wir wydarzeń, z którego powinni jak najwięcej wyrwać dla siebie, no i dla dobra innych.

STWORZENIE BOHATERA

Zanim rozpoczniemy podróż będziemy musieli stworzyć dwóch śmiałków – naszych bohaterów. Do tego celu posłuży nam specjalny edytor, którego obsługa jest na tyle prosta, że nikt nie powinien mieć z nią problemów. Stworzenie bohatera polega na wyborze: płci, rasy – jednej z sześciu dostępnych (człowiek, gnom, krasnolud, elf, pół-elf i niziołek), każda z nich ma swoje zalety, ale i wady; zawodu – wojownik, paladyn, obieżyświat, kapłan, mag i złodziej; charakteru, wizerunku, współczynników określających między innymi naszą siłę, zręczność, mądrość, wytrzymałość, inteligencję, punkty życia (Hit Points). Na koniec trzeba już tylko wpisać imię i bohater jest gotowy.

Na początku będziemy mieli tylko dwóch zuchów pod swoją komendą, ale później po drodze napotkamy tylu dziwnych podróżników, że będzie problem, którego zatrzymać w naszej czteroosobowej grupie – możemy podróżować maksymalnie w cztery osoby.

Na początek warto wybrać dwóch pół-elfów. Wynika to z tego, że rasa ta ma możliwość uprawiania wielu zawodów na raz, np.: kapłan-wojownik, wojownik-mag-kapłan czy wojownik-mag-złodziej. W ten sposób w niewielkiej liczbie bohaterów skupiamy dużą liczbę umiejętności niezbędnych w nadchodzącej przygodzie. Oczywiście warto poeksperymentować i dokonać własnego wyboru, ale ten jest sprawdzony i dobry.

Gdy mamy już stworzonych bohaterów, możemy przystąpić do przygody, a oto jak powinna przebiegać.

AHOJ PRZYGODO!

Podczas gdy Twoja drużyna rozglądała się po karczmie, na zewnątrz działo się coś złego. W ciemnościach widać było łunę, coś się paliło! Zapytany karczmarz ochoczo oświadczył, że osada została zaatakowana przez drowów, rasę ciemnych elfów. Powiedział też, że pali się spichlerz z zapasami i jeżeli zaraz ktoś nie zagasi pożaru, wioska zostanie bez pożywienia na zimę – tu mówiąc „ktoś", miał oczywiście na myśli Twoich zuchów. Wiadra stoją przygotowane przed karczmą, a niedaleko płonącego spichlerza znajdziesz studnię, wspaniałe miejsce do ich napełniania.

Zanim uporasz się z ogniem i grasującymi gdzieniegdzie napastnikami, nastanie świt. Wtedy to zakończy się oblężenie i będziesz mógł pójść porozmawiać z kapitanem straży, który wyjaśni Ci co się stało.





To, co Ci powie, nie będzie wesołe. Ciemne elfy zaatakowały zupełnie nieprzygotowaną wioskę. Nie wiadomo po co przybyły. Podejrzewa się niejakiego Drizzta Do'Uredna, że to on ściągnął je tutaj. Jest on ciemnym elfem, który dawno opuścił podziemne królestwo drowów. Mieszkał on przez wiele lat wraz z ludźmi i teraz najprawdopodobniej okazał się zdrajcą. Oprócz spustoszenia, jakie spowodował pożar, z wioski zostało porwanych wiele osób. Kapitan straży zaoferuje swoją pomoc w pościgu za porywaczami, ale to czy tak się stanie, będzie zależeć od Ciebie. Przy wyjściu z wioski zatrzyma Cię karczmarz, który w formie podziękowania przekaże całkiem okazały hełm.

Podążając za porywaczami, dotrzesz do chaty mędrca Vewrmuleana. Człowiek ten jest miłośnikiem i znawcą szlachetnych kamieni. Rozmowa z nim przyniesie Ci informacje o tym, gdzie udały się ciemne elfy – do ich ojczystego podziemnego miasta Menzoberranzan. Poinformuje Cię też o promieniowaniu, jakie istnieje w podziemnych korytarzach. Można je przetrwać posiadając specjalnie spreparowane kamienie – znajdziesz je w jaskini Verbeega. Vermulean przygotuje Ci je, ale musisz je najpierw mu przynieść. Teraz, gdy już będziesz miał zabezpieczenie przeciw promieniowaniu, możesz udać się na południe, gdzie znajdziesz wejście do podziemnego królestwa drowów, no i natkniesz się na samego Drizzta Do'Urbena. Okaże się, że Drizzt nie zdradził ludzi, ale drowy przybyły tu z jego powodu. Chciały go porwać, a że go nie znalazły, zabrały zakładników, po których Drizzt miałby przybyć. W ten sposób Wasze drogi schodzą się. I Twoi bohaterowie i Drizzt mają ten sam cel – nic tylko przyłącz go do drużyny i ruszajcie na dół.

Zanim wejdziecie w ciemne korytarze sprawdź czy wszyscy posiadają kamienie GEM OF INFRAVISION, zabezpieczające przed śmiertelnym promieniowaniem.

Od tego miejsca przygoda sprowadza się już tylko do schodzenia coraz niżej i niżej, aż do samego miasta Menzoberranzan. Mapa rysowana jest na bieżąco, w związku z czym zawsze będziesz wiedział gdzie jesteś. Należy schodzić poszczególne poziomy dokładnie odkrywając niezbadane korytarze. Zaznaczać na mapie zejścia na niższy poziom. Warto podczas eksploracji ustawić skrajnie na lewo bohatera, obdarzonego najwyższą zręcznością (DEX). Zależy od tego czy znajdziemy ukryte przejścia, pułapki i tym podobne rzeczy, czy nie.

Można by mówić długo, co czeka na naszych bohaterów dalej,













ale wszak zabawa polega na tym, żeby samemu to przeżyć. Myślę, że poradzisz sobie graczu, a w tym, aby było Ci łatwiej, pomoże nie tylko wspaniały oręż, ale i czary, o których pomówimy teraz.

CZARY MARY

Zestaw czarów dostępnych w przygodzie dzieli się na czary kapłańskie i czary magów. Różnica jest dosyć istotna, gdyż kapłani mogą posługiwać się tylko czarami dostępnymi ich profesji i to samo dotyczy magów. Czary dostępne są w trzech postaciach: tradycyjnego zaklęcia zapamiętanego przed snem z księgi magicznej (dla magów) lub wymodlonego (przez kapłanów); magicznego napoju oraz zapisanego zwoju papieru, który został nasączony mocą potrzebną do uaktywnienia odpowiedniego czaru.

Czary zróżnicowane są pod względem efektów jak i mocy potrzebnej do ich wywołania. Moc stopniowana jest kolejnymi poziomami od 1 do 6 zarówno dla czarów kapłańskich jak i magów.

Aby ułatwić adeptom sztuki odpowiednie wykorzystanie mocy przy rzucaniu czarów, pozwolę sobie pogrupować czary według ich przeznaczenia.

Grupa czarów ofensywnych zadających rany: Burning Hands, Cause Serious Wounds, Cause Critical Wounds, Chill Touch, Claws of the Umber Hulk, Harm, Lich Touch, Shocking Grasp, Vampiric Touch, Flame Blade, Ice Knife, Magical Stone, Acid Bolt, Agannzaer's Scorcher, Drakfire, Death Spell, Disintegrate, Flame Strike, Magic Missile, Melf's Acid Arrow, Spiritual Hammer, Spook, Venom Bolt, Cloudkill, Cone of Cold, Fireball, Fireseed, Flame Arrow, Hold Monster, Hold Person, Ice Storm, Lightning Bolt, Otiluke's Freezing Sphere, Slow, Stinking Cloud.

Czary defensywne, uodparniające drużynę na ataki: Armor, Blade Barrier, Blur, Darkness, Magical Vestment, Protection from Evil 10' Radius, Shield, Spidercloak, Stoneskin, Stop, Dragon Scales, Backlash, Bless, Paryer.

Jeżeli sytuacja jest krytyczna, a mamy trochę czasu, warto podleczyć naszych śmiałków. Oto czary czyniące cuda, czyli leczące i zabezpieczające przed chorobami: Aid, Cure Disease, Cure Light Wounds, Cure Serious Wounds, Cure Critical Wounds, Fortify, Heal, Free Action, Immunity to Spider Venom, Slow Poison, Remove Paralysis, Neutralize Poison.

Na zakończenie grupa czarów odkrywających prawdę, czyli tzw. detektorów: Detect Evil, Detect Magic, Improved Identify, Wizard Eye, True Seeing.

Pozostałe czary nie tworzą należą do żadnej grupy, wywołując tylko sobie charakterystyczne efekty. Na przykład Levitate umożliwia uniesienie się nad ziemię.

RZUT
ZIMNYM OKIEM GRACZA

Akcja gry osadzona jest od początku do końca w świecie Forgotten Realms, będącym jednym ze światów słynnego systemu RPG AD&D 2nd Edition. Zarówno zasady gry, technika walki, zdobywanie doświadczenia, rozwój postaci, potwory, współczynniki i reszta jest zgodna z tym systemem. Tym, którzy grają w AD&D fabularne będzie łatwiej, gdyż posiadać będą oprócz



podręcznika, w którym są zawarte informacje między innymi o czarach, także doświadczenie gracza zdobyte podczas wielu przygód, bardzo pomocne w poruszaniu się po świecie. Natomiast tym, którzy nie mieli okazji grać w fabularne AD&D, producenci zapewnili wystarczającą ilość informacji o systemie, zawartą w instrukcji do gry.

Interfejs użytkownika bardzo podobny, wręcz ten sam, co zastosowany w „Ravenlofcie", innej grze

MENZOBERRANZAN







opartej o system AD&D 2nd Edition. Grafika mimo tego, że mamy możliwość obracania się o dowolny kąt, jest trochę sztuczna. Można było już to odczuć przy grze „Ravenloft". Cóż, wydawca firma SSI przyjęła taką technologię w swoich grach i podejrzewam, że pojawi się ona jeszcze w kilku kolejnych jej produktach. Ogólnie można powiedzieć, że średni poziom został osiągnięty.

Oprawa muzyczna gry jest w zasadzie czymś podrzędnym i takim w grze pozostaje. Nie jest to coś wybitnego poruszającego, nasz zmysł słuchu. Na nieszczęście muzyka należy do tego typu, którego po dłuższym słuchaniu mamy dosyć, a ponieważ w „Menzoberranzan" gra się dosyć długo, co jakiś czas trzeba ją wyłączać.

Ogólnie gra nie należy do wybitnych RPG. Ani technologia generowania obrazu nie jest czymś nowym, ani sama fabuła, dosyć liniowa (jeden sposób na ukończenie gry) nie zachwyca. Po prostu kolejna przygoda, która zapalonym miłośnikom AD&D może dostarczyć kilkudziesięciu godzin dobrej rozrywki.

EMILUS